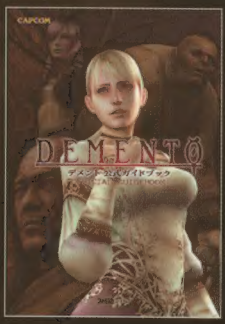
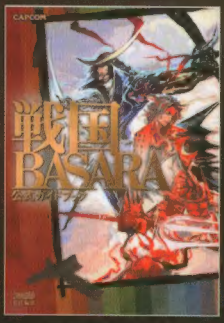
CAPCOM
バイオハザード
biohazard4
kaitaishinsho
解体真書
改訂版
CAPCOM ファミ通
enter brain
ファミ通 責任編集
スタジオベントスタッフ著
biohazard
解体真書
バイオハザード4 解体真書 改訂版
biohazard4 kaitaishinsho revised edition
biohazard 4 kaitaishinsho
revised edition
"The characters and events depicted in this game are fictitious. Any similarity to actual persons, living or dead, is purely coincidental. This game is protected under the laws of the Raccoon Police Department. Unauthorized duplication, distribution or exhibition may result in civil liability and criminal prosecution by an appropriate S.T.A.R.S. member, and then some."
platform PlayStation2,GAME CUBE / authored by studio bentstuff / designed by cue factory / edited by famitsu-shoseki / produced by capcom-famitsu
©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.

バイオハザード4 解体真書
biohazard4 kaitaishinsho revised edition
改訂版

カプコンファミ通既刊案内



デメント
公式ガイドブック
定価1890円(本体1800円+税5%)



戦国BASARA
公式ガイドブック
定価1575円(本体1500円+税5%)

モンスターハンターG 公式ガイドブック……1680円
モンスターハンター 公式ガイドブック……1575円
バイオハザード アウトブレイク FILE 2 公式ガイドブック……1680円
バイオハザード4 解体真書……1680円
鬼武者 解体真書……1365円
鬼武者2 解体真書……1365円
鬼武者3 解体真書……1470円
鬼武者 無頼伝 公式ガイドブック……1365円
CAPCOM VS. SNK2 ミリオネアファイティング 2001 公式ガイドブック……1890円
カプコンデザインワークス アーリーデイズ……2520円
ゲームキューブ版 バイオハザード 解体真書……1470円
デビル メイ クライ 解体真書……1365円
デビル メイ クライ2 公式ガイドブック……1050円
デビル メイ クライ3 公式ガイドブック……1470円
バイオハザード コード:ベロニカ 完全版 解体真書……1365円
バイオハザード0 解体真書……1365円
バトルネットワーク ロックマン エグゼ 公式ガイドブック……1260円
バトルネットワーク ロックマン エグゼ2 公式ガイドブック……1260円
バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 公式ガイドブック……1260円
ロックマン エグゼ4 トーナメントレッドサン&トーナメントブルームーン 公式ガイドブック…1155円
ロックマン エグゼ5 チーム オブ ブルース 公式ガイドブック…1155円
ブレス オブ ファイア~竜の戦士~ 公式ガイドブック……1260円
ブレス オブ ファイアII ー使命の子ー 公式ガイドブック……1365円
ブレス オブ ファイアIII 公式設定資料集……945円
ブレス オブ ファイアIII 公式ガイドブック……1260円
ブレス オブ ファイアIV ~うつろわざるもの~ 公式ガイドブック 導之書……945円
ブレス オブ ファイアIV ~うつろわざるもの~ 公式ガイドブック 悟之書……1365円
ブレス オブ ファイアIV ~うつろわざるもの~ 公式設定資料集…1470円
ブレス オブ ファイアV ドラゴンクォーター 公式ガイドブック……1470円
ブレス オブ ファイアV ドラゴンクォーター 公式設定資料集……1890円
ロックマン エクゼ トランスミッション 公式ガイドブック……1050円
ロックマン ゼロ 公式ガイドブック……1050円
ロックマン ゼロ2 公式ガイドブック……1050円
ロックマン エグゼ5 DS ツインリーダーズ 公式ガイドブック……1260円

＊記載いたしました価格は本体価格に消費税5%が含まれております。

biohazard 4 kaitaishinsho
revised edition

biohazard 4 kaitaishinsho
revised edition

ファミ通 責任編集
BIOHAZARD 4 スタジオベントスタッフ著

今から6年前――1998年10月1日のことを、忘れてしまえる者がただのひとりでもいるだろうか？

それは、何もかもを一変させた日だった。東西冷戦の構図が崩壊して以来、飛び抜けた軍事力と経済力で世界をリードしてきたその国の、踏みにじられたことのない本土の一部が失われた日。強固であるはずの世界の枠組みが、ふとした拍子に崩れる脆弱なものであるのだと、誰もが気づいてしまった日。

その日、アメリカ中西部の小都市・ラクーンシティは、十万の市民とともに地上から消滅した。人間を人喰いの怪物へと変貌させる生物兵器・T-ウィルスの漏出が引き起こした未曾有の大惨事――市民のほとんどがゾンビ化した地獄のような街に、さらなる感染拡大を恐れた連邦議会はミサイルによる『滅菌作戦』を決断したのだった。史上初めて、大量破壊兵器が合衆国内に使用され、市全域が巨大な火柱と熱風によって浄化された。まるで、神罰を受けた罪業の街ソドムのように。

元凶たるアンブレラ社もまた、怒れる市場の鉄槌により断罪された。全世界規模の業務停止命令に伴う株価の大暴落は、莫大な資本で武装した巨大企業の息の根さえも完全に止めるものだった。恒常的に行なわれていた非合法活動・非人道的犯罪行為の数々も白日のもとにさらされ、アンブレラという組織は解体を余儀なくされた。“悪”はおぞましい兵器とともに存在を抹消された――そのように思えた。

だが、刻まれた記憶は消えない。ラクーンシティで起きたことを、さかのぼって消去する術はない。超大国アメリカが掴らぎ得るという事実も。

以来、世界にはテロリズムの影が濃さを増した。アメリカはより強くあろうとし、虚勢がイデオロギーの対立を激化させる。火種は各地でくすぶり、アンブレラが持っていた力を渇望する者たちが、その間隙を縫って暗躍する。

あの日、確かに世界は変わってしまったのだ。

そして、死都から逃れた者たちの運命も、また――。

＊

昼だというのに、厚く連なる雲が景色を陰鬱に染める。

未舗装の林道に入ってからは、霧が薄く視界を覆い始めていた。路面の凹凸がひどく、型遅れのワゴンのくたびれたサスペンションでは、伝わってくる衝撃をほとんど吸収できない。

後部座席でいつ果てるとも知れぬ単調な景色を眺めていたレオン・S・ケネディは、後輪が一際大きなギャップに乗り上げた瞬間に頬杖を外されて、思わず小声で悪態をついた。運転している警官が、眼鏡越しにバックミラーを覗いて微かに嗤う。いい気味だ、とでも言いたげな表情だった。

車内には、警察署を出てからもう何時間も、レオンにはどれも同じように聞こえるフラメンコ・ミュージックが大音量で垂れ流されていた。景気良く掻き鳴らされるギターの調べとカスタネットのリズムに乗って、どこか哀調を帯びた歌唱が響き渡る。助手席に座る髭面の警官が、時折気だるそうに掛け声を合わせて歌い、また黙り込む。

ふたりとも、乗り気でないのは明らかだった。上司に同行を命じられ、嫌々レオンの案内役を務める羽目になったのだ。しかも、地元の警察署員である彼らでさえ赴いたことのない、お楽しみは何も期待できない僻地の寒村が目的地とあっては、腐るのも無理のないところだった。

――八つ当たりなんて冗談じゃないぜ。

ため息をひとつ漏らして、レオンは再び視線を窓の外に戻す。霧が濃くなりつつあった。彼に与えられたこの任務を象徴するかのように。

アメリカ大統領の娘アシュリー・グラハムが何者かに誘拐されて、すでに数日が経過していた。その捜索と救出が、合衆国エージェントとして活動するレオンに下された指令である。

本来なら、大規模な捜索チームと人質救出の特殊訓練を受けた人員を投入すべきケースであり、彼のようなエージェントが単独で派遣される任務ではない。しかし、この誘拐は明らかに、極めて秘匿性の高い内部情報をもとにして実行されていた。即ち、重要なデータにアクセスできる裏切り者が存在する――それが誰なのかを特定できない限り、多人数の部隊編成はさらなる事態の悪化を招きかねなかった。

そこで、レオンに白羽の矢が立った。アシュリーが誘拐されなければそのまま彼女の警護役に着任する予定だったため、すでに長期にわたり思想や経歴・背景をチェックされ、政府から見て信頼できる人間であることが完全に証明されていたのだ。加えてその任務遂行能力の高さも、過去のある事件によって裏付けられている。この状況下では派遣に打ってつけの人間であった。

――地獄からの生還者、か。とんた十字架だ。

レオンは心の中で自嘲気味につぶやく。たった一日、新人警官として着任したあの街で、彼は一生ぶんの感情を吐き出してしまったように思えた。悪夢のほうがまだましな地獄を生き延びて、しかしそれまでの、青春の煌めきをまとった二十一歳のレオンは死んだ。あの日以来、心の奥底には巨大な空洞があって、轟々と虚ろな音を響かせているのだった。

ワゴンが渓谷に架けられた吊り橋を渡り、ようやく停止する。少し先に、目的の村の外縁になるであろうみすぼらしい民家があった。

このヨーロッパの片田舎で、アシュリーらしき娘が目撃されたという情報の信憑性を、レオンは極めて低いと見なしている。恐らくは聞き込みだけの無駄足に終わるだろう。合衆国大統領の娘を誘拐するということは、最強の国家に宣戦布告するのと限りなく同義なのだ。この、二世紀も時代から取り残されたような地域とは無縁の犯罪だと、彼には思えた。

詳細を知らされていない警官たちも、要は何もないことを確かめてくるだけの使い走りなのだと高をくくっている。車から降りるそぶりも見せない彼らを残し、レオンは木造の家屋へと足を向けた。

思えば、そこが入口だった。狂気と恐怖がはびこる、人ならぬものが支配する領土への越境――。

レオンの背後から、ざわざわと気配が立ち上る。境界を踏み越えた異物を排除すべく、数多の殺意が集結する。

新たなる厄災の地に、今、ラクーンシティの生き残りが足を踏み入れる。

惨劇の幕は、すでに上がっていた――。

PROLOGUE

Infernal Domain

text by BENNY MATSUYAMA

contents

プロローグ ……002

CHARACTER OF biohazard4

レオン・スコット・ケネディ ……006
アシュリー・グラハム ……008
エイダ・ウォン ……010
ルイス・セラ ……012
イングリット・ハニガン ……012
ジャック・クラウザー ……013
オズムンド・サドラー ……014
ビトレス・メンデス ……015
ラモン・サラザール ……015

section 1
PLAYING MANUAL ……016

ゲームの進めかた ……018
プレイの記録と再開 ……020
リザルト ……021
ステータス ……022
ゲームランク ……024
移動 ……026
攻撃 ……028
アイテム ……030
ベセタ(PTAS) ……032
戦利品 ……034
アクションボタン ……036
仕掛け ……044
アシュリー ……046
アドバイス ……050

section 2
WEAPON ……054

武器の基礎知識 ……056
武器リスト ……062
ナイフ ……063
ハンドガン ……064
ハンドガン(レッド9) ……065
ハンドガン(パニッシャー) ……066
ハンドガン(ブラックテイル) ……067
ハンドガン(マチルダ) ……068
マグナム ……069
マグナム(キラー7) ……070
ハンドキャノン ……071
ショットガン ……072
ライオットガン ……073
ショットガン(セミオート) ……074
ライフル ……075
ライフル(セミオート) ……076
マシンピストル ……077
マインスロアー ……078
シカゴタイプライター ……079
ロケットランチャー ……080
ロケットランチャー(特殊弾) ……081
無限ロケットランチャー ……081
クラウザー用アーチェリー ……082
手榴弾 ……083
焼夷手榴弾 ……084
閃光手榴弾 ……085

section 3
CREATURE ……086

クリーチャーデータの見かた ……088
ガナード ……090
ガナード(チェーンソー系) ……101
ガナード(ガトリング男) ……104
ガナード(寄生体) ……106
ブラーガ ……110
コルミロス ……111
ノビスタドール ……114
ガラドール ……118
アルマデューラ ……121
リヘナラドール ……124
アイアンメイデン ……124
デルラゴ ……129
エルヒガンテ ……132
ビトレス・メンデス ……139
ウェルデューゴ ……144
ラモン・サラザール ……148
U-3 ……152
ジャック・クラウザー ……156
オズムンド・サドラー ……163
クリーチャーデータ拡張版 ……168

※本書は基本的にPS2版に準拠した内容になっていますが、一部をのぞいて(→P.175)GC版にも対応しています。なお、GC版にのみ対応している部分には、GCマークを併記しています

※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

■GC版をプレイするときのスティックやボタンの対応

PS2版		GC版
左スティック	→	コントロールスティック
右スティック	→	Cスティック
方向キー	→	十字ボタン
■ボタン	→	Aボタン
●ボタン	→	Aボタン
×ボタン	→	Bボタン

PS2版		GC版
△ボタン	→	Zボタン(※1)
L1ボタン	→	Lトリガーボタン
R1ボタン	→	Rトリガーボタン
R2ボタン	→	Xボタン
SELECTボタン	→	START/PAUSEボタン
STARTボタン	→	Yボタン

※1……アタッシュケース内のアイテムを持ち上げる場合はYボタン

section 4

SCENARIO ……172
シナリオ攻略ページの見かた ……174
Chapter 1 ……176
Chapter 1-1 ……178
Chapter 1-2 ……188
Chapter 1-3 ……194
Chapter 2 ……206
Chapter 2-1 ……208
Chapter 2-2 ……216
Chapter 2-3 ……222
Chapter 3 ……232
Chapter 3-1 ……234
Chapter 3-2 ……246
Chapter 3-3 ……256
Chapter 3-4 ……262
Chapter 4 ……268
Chapter 4-1 ……270
Chapter 4-2 ……288
Chapter 4-3 ……294
Chapter 4-4 ……300
Chapter 5 ……308
Chapter 5-1 ……310
Chapter 5-2 ……324
Chapter 5-3 ……334
Chapter 5-4 ……344
Final Chapter ……354
パズル系仕掛け解答集 ……359

section 5

SECRET FEATURE ……360
シークレットフィーチャー44 ……362
射的 ……374
エイダ・ザ・スパイ ……384
ザ・マーセナリーズ ……396
設定原画集 ……414

biohazard4 DATAFILE
①アイテムリスト ……422
②ファイル分析 ……442

エピローグ ……450
VOICE OF GANADO ……452
バイオハザード4 CGギャラリー ……453

section EX

PS2版での追加要素 ……467
①ジ・アナザーオーダー ……468
Chapter 1 ……472
Chapter 2 ……476
Chapter 3 ……484
Chapter 4 ……488
Chapter 5 ……496
②ウェポン ……504
③クリーチャー ……506
④その他の追加要素 ……508

悪夢の事件の生き証人

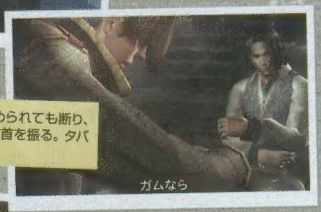
Leon S. Kennedy

レオン・S(スコット)・ケネディ

アメリカ合衆国の優秀なるエージェント。27歳。アメリカ中西部の地方都市ラクーンシティの警察官だったが、配属された直後に「アンブレラ事件」に巻きこまれ、死の都市と化したラクーンシティから生還。その腕前を買われ、特務機関にスカウトされた。

今回、大統領の娘アシュリーの警護任務につく予定だったが、何者かに彼女が誘拐されたため、極秘で事件を捜査することに。情報をもとに訪れたヨーロッパのとある村にて、6年前の悪夢を思わせる惨劇に、ふたたび巻きこまれていく。

みずから「トラウマ」と語る6年前の過酷な経験のためか、ニヒルで、ときどき飛ばすジョークはどこか自虐的。



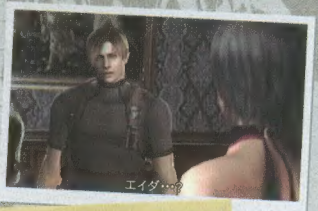
案内役の警察官にタバコを勧められても断り、ルイスにタバコを求められても首を振る。タバコは吸わない主義らしい。

6年前は経験浅い若造だったレオンも、いまや一流のエージェント。ハードなアクションも華麗かつクールに決める。

6年前の事件では女たちに振りまわされて頭を抱えていたが、いまでは女性のあつかいも手慣れた様子。

NORMAL COSTUME

動きやすさに重点を置いた機能的な服装。ポケットの多いカーゴパンツには、さらに複数のポシェットが取りつけられ、胸部のほか大腿部にもナイフが収納されている。ハードな雰囲気の茶色い革ジャンを脱ぐと、黒いボディスーツがあらわに。



昔愛した女性、かつての相棒……思いがけない人物と再会するたび、過去を思ってレオンの心は揺れる。

SPECIAL COSTUME

『バイオハザード 2』でのノーマル衣装だった、ラクーン市警察官としての制服。ネイビーブルーを基調とした上下そろいの一着で、両腕のサイドに警察署のエンブレムが入っている。正面と背部には、所属を示す「R.P.D.」(RACCOON POLICE DEPARTMENT)の文字が。

Key point：過去作品におけるレオン・S・ケネディ

『バイオハザード 2』におけるレオンは、ラクーン市警に配属されたばかりの新米警官。だが、着任初日にして壮大な遅刻をした彼が見たのは、T-ウィルスが蔓延し、死の都市と化したラクーンシティの姿だった。キャリアも何もないがサバイバル能力に長けた彼は、女子大生クレア、アンブレラ研究者の娘シェリーとともに窮地を切り抜け、町を脱出。わずか1日で警官職を離れ、その後は合衆国のエージェントとなり現在に至る。

配属直前に恋人とケンカ別れし、事件では終始女性陣に振りまわされるという女難の相をにじませていたレオン。感情に流されがちで、向こうみずなほどの正義感にあふれていたが、6年たったいま、その青くささはない。

⬅女性陣に振りまわされてつぶやく名言「全く、女って奴は！」。字幕こそちがうが、今作にもひっそりと登場。

➡敵とも言えるエイダを愛し、身体を張って彼女を守ったレオン。そのひたむきさに、エイダも心動かされたのだが…。

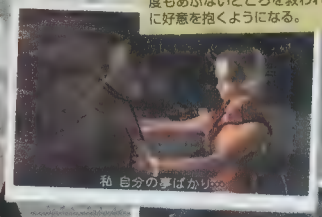
快活で頑張り屋の大統領令嬢

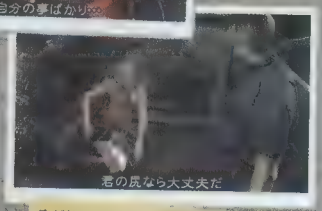
Ashley Graham
アシュリー・グラハム

アメリカ合衆国大統領グラハムのひとり娘。20歳。マサチューセッツ州の大学に在籍しているが、学校から帰宅する途中、何者かの手で連れ去られた。ヨーロッパのとある村に監禁されていたところをレオンに救出され、彼と力を合わせて、ともに狂気の村からの脱出をはかる。

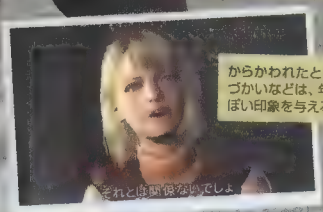
明るくサバサバとした性格で、初対面の者にも物怖じしないお嬢さまであるためか少々ワガママな態度が目につくが、過酷な状況に直面しても泣きごとを言わずに突破口を見つけようとする、けなげな娘である。

当初はレオンにやや距離を置いていたが、幾度もあぶないところを救われるうち、しだいに好意を抱くようになる。





まだ幼さは残るものの、ボリューム感たっぷりの身体つき。セクハラめいた発言を受けることも…。



からかわれたときの反応やカン高い声、言葉づかいなどは、年齢にくらべて、やや子どもっぽい印象を与える。

戦う力は皆無だが、観察力は鋭い。見逃しがちな仕掛けもめざとく見つけ、レオンの探索の手助けをする。

NORMAL COSTUME

快活な人柄を映したような明るいオレンジ色のノースリーブニットを着て、肩にカーディガンをかけている。ボトムは一見オーソドックスなミニスカートだが、裾が斜めにカットされ、左右非対称の丈になっているのがポイント。

SPECIAL COSTUME

白一色でまとめられたカジュアルな上下。ノーマル衣装と異なり、脚はホワイトデニムで隠れているものの、トップスの露出度はかなり高い。雰囲気はラフだが、胸元のリボンと首に巻いたスカーフがかわいらしさを演出している。

Key point：アンブレラ事件

製薬会社を基礎とする巨大複合企業アンブレラが引き起こした、一連のバイオハザード事件を指す言葉……それが「アンブレラ事件」だ。同社が生物兵器開発のため極秘裏に研究していた新型ウィルスが流出したことで、研究所から周辺の森林、果ては近隣の住人にまで、甚大な被害がおよんだ。最終的には、研究施設の置かれていたラクーンシティそのものを消滅させる「滅菌作戦」が連邦議会の決定により実行され、事件は一応解決　その後、責任を問われたアンブレラは破綻し、組織は事実上崩壊した。しかし、一部では同社の復活をもくろむ動きも確認されている。

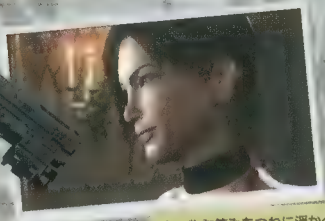
←事件を捜査した特殊部隊を壊滅に追いやった「洋館事件」。その後まもなく、ラクーンシティ全体が死の都市と化した。

➡アンブレラ事件に関わって生き残った者はほんのひとにぎりしかいない。レオンは、その数少ないひとりだ。

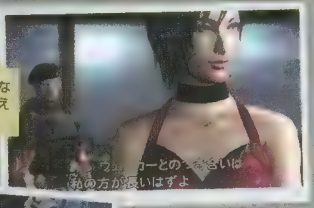
華麗なる女スパイ

Ada Wong
エイダ・ウォン

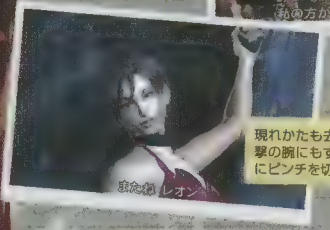
年齢、素性、目的などすべてが謎に包まれた、東洋系美女。アンブレラ事件でレオンと出会い恋に落ちたものの、途中で負った傷がもとで命を落としたと見られていた。しかし今回、アシュリー捜索任務で村を訪れたレオンの前に登場。彼をけん制したかと思うと助言を与えたり、ときに援護したりと、謎めいた行動を取る。「エイダ・ウォン」とは、6年前レオンに名乗った仮の名であり、本名は不明。現在は「第3の組織」の諜報員として活動し、イルミナドス教団の持つ寄生体のサンプルを狙っているようだが……



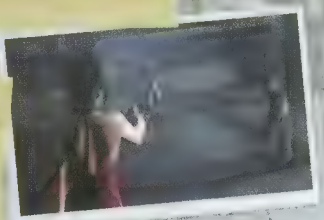
クールな笑みをつねに浮かべている。「バイオ2」で見せたような感情の揺れも、今回はまったくうかがえない。



「洋館事件」の黒幕ウェスカーと組むようになって長いようだが、彼にも読みとれない考えを持って行動している模様。



現れかたも去りぎわも、じつにあざやか。射撃の腕にもすぐれ、華麗なドレス姿でたくみにピンチを切り抜ける。



レオンの危機に駆けつけ、援護射撃。かつて抱いた愛情のかけらが残っているがゆえか、それとも……。

NORMAL COSTUME

首元が洋風にアレンジされた、真紅のチャイナドレス。諜報活動に向いているとは思えないが、神秘的な東洋美人である彼女にはピッタリの服装だ。腰まで深く入ったサイドスリットからは、ホルスターをはめたむき出しの脚がのぞく。

SPECIAL COSTUME-1

「バイオハザード 2」で着ていたタイトなワンピース。今回は『ザ・マーセナリーズ』でミッションをこなすさいの服装になっているため、戦場向けの実用的なアクセサリーが多数取りつけられている。真紅は彼女のイメージカラー？

SPECIAL COSTUME-2

ミニゲーム『エイダ・ザ・スパイ』で着用している、黒一色のボディスーツ。彼女には珍しくパンツ姿で、スッキリとムダのない実用性重視の服装だが、足元にハイヒールのロングブーツを合わせているのがエイダらしい。

Key point：過去作品におけるエイダ・ウォン

「バイオハザード 2」においても、素性の知れぬ謎の美女として登場したエイダ。「アンブレラ研究員の恋人を捜すためラクーンシティを訪れた」と語っていたが、実際は、とある組織の命令でウィルス回収任務についていたらしい。警官であるレオンの目をあざむき、己の使命を果たそうとしていたが、彼のひたむきさ、まっすぐな正義感に心動かされ、互いに愛し合うように。無感情にも思えた彼女がしだいにもろさを見せていき、瀕死の重傷を負いながら想いを告げるさまは感動的だった。

あれから6年――本作のエイダに、以前わずかにのぞかせた、弱い女の姿はない。唯一、レオンを冷酷に切り捨てないところに、かつての面影がかいま見られる。

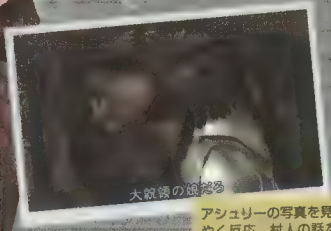
←冷静沈着なエイダだが、レオンとの出会いが、優秀な諜報員であった彼女を、ひとりの女へと変えていく……。

➡愛するレオンの前で息を引き取った……かに思えたが、じつは一命を取りとめ、別の組織で暗躍することに。

シニカルな言動に宿る影

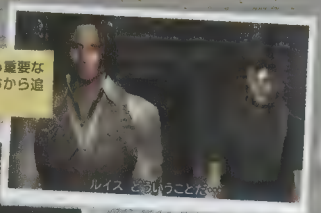
Luis Sera
ルイス・セラ

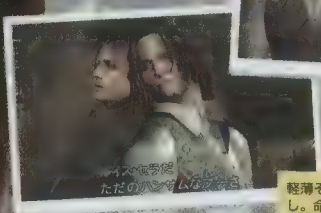
村の小屋に監禁されていた男。28歳。身勝手なふるまいを見せつつも、命の恩人であるレオンと行動をともにすることになる。人を小馬鹿にしたような口調で話し、軽口ばかりたたいて腹の底は見せようとしない。「マドリッドで警官をつとめ、現在は無職」と自称するものの、レオンたちの身体に起きた異変への対処法に妙にくわしいあたり、その経歴だけでは説明しきれない過去を背負っている様子。



アシュリーの写真を見て「大統領の娘」とすばやく反応。村人の話を聞いただけと言うが、誘拐事件にも何か関係が？

村やロス・イルミナドス教団に関する重要な秘密をにぎっているらしく、村人たちから追われている。

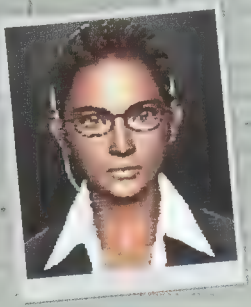




軽薄そうな話しぶりは、警戒心の強さの裏返し。命の恩人であるレオンにも、なかなか胸の内を見せない。

レオンのサポート役

Ingrid Hunnigan
イングリッド・ハニガン



今回の任務において、レオンの補佐役をつとめる女性。合衆国特務機関のサポート要員で、本国から無線を通じてレオンを援護し、状況に応じて的確な指示を与える。察しが早く、予想外の出来事が起きてもとりみだすことはない。浅黒い肌に漆黒の髪、大きな目をしたメガネ美人。

レオンとの因縁深き軍人

Jack Krauser
ジャック・クラウザー

戦闘服に身を固めた屈強なアメリカ人。レオンの元相棒で、2年前に事故で死亡したはずだったが、アシュリーを救出すべく奮闘していたレオンの前に姿を現す。サドラーのそば近くに仕える一方で、「第3の組織」とも連絡を取っている模様。レオンと自身の関係を“コインの裏表”と表現しているとおり、レオンとは非常に近いものを持っていながらも、決して相容れない存在である。

人間離れした驚異的な跳躍力や、異様な変形をとげる左腕は、教団の「力」をその身に受け入れたことの証。

まるで恨みでもあるかのように、レオンを狙うクラウザー。かつて戦友であった彼らに、一体何が起こったのか……。

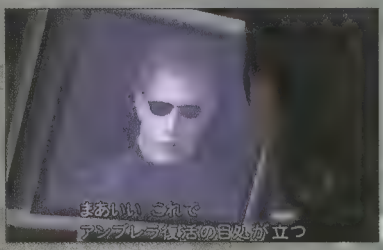
サドラーから直接指令を受けたかと思うと、陰でエイダと連絡を取り合う。緊迫感ただよう会話は何を意味する？

Key point：アルバート・ウェスカーという男

エイダたちの所属する「第3の組織」にて彼女らを動かしているのが、アルバート・ウェスカーという男だ。

表向きは特殊部隊S.T.A.R.S.の隊長、じつはアンブレラの特殊工作員だったウェスカー。彼は、アンブレラ事件のひとつ「洋館事件」の陰で糸を引き、事件解決のため出動していたS.T.A.R.S.を部隊長として誘導しつつ、壊滅に追いこむ。事件の途中で死亡したと思われていたが、ヨーロッパの孤島ロックフォートで発生したバイオハザード事件において、その生存が確認された。

現在の彼の立場は？　そして「第3の組織」とは……？

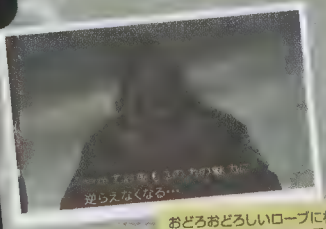


↑尋常ならざる力を身につけ復活をとげたウェスカー。かつて所属していたアンブレラの再興をもくろんでいるようだが？

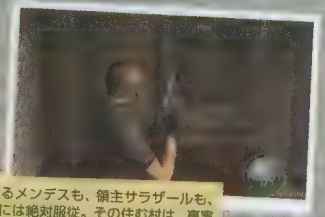
驚異的な力を秘めた教祖

Osmund Saddler
オズムンド・サドラー

今回の事件の舞台となる地方に古くからある宗教団体、ロス・イルミナドス教団のカリスマ。現領主ラモン・サラザールの協力によって、古の昔に教団が用いていたという奇妙な力を体得。その"革新的布教法"によって教団および己の力を各地に知らしめ、アメリカ合衆国を皮切りに、全世界を支配しようと画策している。



おどろおどろしいローブに杖、と時代がかった格好だが、頭には各国の最新情報を取り入れ、それをもとに世界征服の計略を練っている。



村長であるメンデスも、領主サラザールも、サドラーには絶対服従。その住む村は、事実上彼の王国である。

Key point：ロス・イルミナドス教団

アシュリーが監禁されていたヨーロッパのとある村にて、古くから活動してきた独自の宗教団体――それがロス・イルミナドス教団である。

「教え導く者たち」の名を取る同教団は、古来、特殊な方法を用いることにより、信者を増やしてきたが、信心以前に教祖が信者を身も心も完全に支配する……という特異性ゆえか、初代領主から激しい弾圧を受けて衰退。しかし、現領主ラモンが信徒となり全面的に協力をはじめてからは、教団の力は村全体に広まり、いまや村人全員が信徒となった。現教祖サドラーは全世界にその力を浸透させんとの危険思想を抱いており、アシュリー誘拐事件への関与もおおいに疑われる。

←教団独自の力を授かった者は、教祖に逆らうことは絶対なく、彼の意志のままに動くことになる。

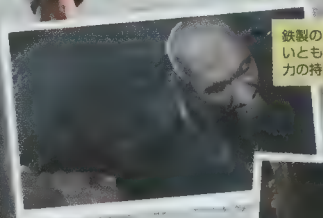
➡前時代的な「儀式」をとり行なう一方、最新鋭の機器のそろう研究施設を置いて、独自の研究を進めている。

狂気漂う村の長

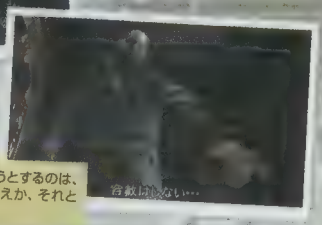
Bitores Mendez

ビトレス・メンデス

今回の事件の舞台となる村の統率者。ロス・イルミナドス教の神父でもあり、村人たちに教えを説いてきた。敬愛する教祖サドラーのためとあらば命を惜しまず、忠実な手足となって働く。トレンチコートに身を包んだ威圧感あふれる大男で、左目には義眼をはめている。



鉄製のレバーを軽くねじ曲げ、人間の頸椎をいとも簡単にひねりつぶす、とてつもない怪力の持ち主。



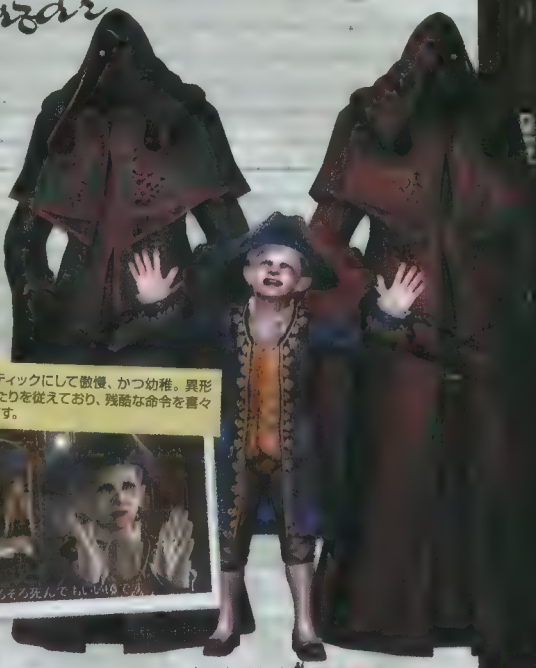
よそ者を極度に嫌悪し排除しようとするのは、閉鎖的な土地柄の者であるがゆえか、それとも何か特別な理由が……？

老いと幼さを併せ持つ奇怪な領主

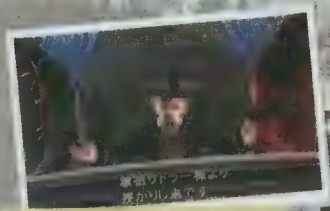
Ramon Salazar

ラモン・サラザール

この地方を代々統治してきた一族、サラザール家の8代目当主。ロス・イルミナドス教団を弾圧してきた同家の歴史に反するように教団に入り、熱心な信者となった。入信した背景には、名家の跡取りとしての孤独感があったと見られるものの、詳細は定かではない。背格好は10歳前後の子どもとさして変わらないのに対し、シワの深く刻まれた顔つきや、しわがれた声などは老人そのものだが、実年齢は20歳である。



サディスティックにして傲慢、かつ幼稚。異形の側近ふたりを従えており、残酷な命令を喜々としてくだす。



教祖サドラーに心酔し、秘儀を受けることで身につけた超常的な能力を、教祖のために惜しみなく使う。

section 1

4
biohazard

ゲームの進めかた

過去の『バイオ』とここがちがう!

- 敵との戦いのアクション性が上がった
- 物語がChapterで区切られた
- 激ヌル難易度の「AMATEUR」が追加された（PS2版のみ）

↑同じ場所を行き来したり、複雑なパズルを解くといった場面が減り、敵との戦いが前面に押し出されている。

ゲームの難易度

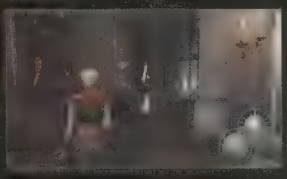
ゲームを最初からプレイするときは、その難易度をNORMAL、EASY、AMATEURの3種類から選択できる（GC版にはAMATEURがない）。難易度が低いほど、下記のようにプレイがラクになるのだ。また、特定の条件を満たすと、裏ヤバ難易度のPROFESSIONALが遊べるようになる（→P.363）。

←難易度を選べるのはニューゲーム開始時だけで、プレイ途中での変更はできない。

○EASYやAMATEURが、NORMALと異なる部分

- 一部の場所へ行かなくてすむ
- ほとんどの敵が弱くなる
- 出現する敵の数がやや少なくなる
- 初期装備としてショットガンを持っている

※AMATEURの詳細はP.510を参照



➡難易度によっては探索の難しい場所が封鎖され、別のルートで進むことになる。

メモリーカードへの記録

プレイの進み具合はメモリーカードに記録することができる。メモリーカードには、最大20ヵ所（GC版でメモリーカード59を使っているときは最大7ヵ所）までの記録が可能だ。また、はじめて使うメモリーカードには、オプション画面での設定や出現させた隠し要素をまとめた「システム設定データ（GC版での名前は「システムファイル」）」が作成され、以降はセーブをするたびに内容が更新される。

○ セーブデータのアイコン

おおまかな進行手順

本作は全部で19のChapterにわかれており、それぞれのChapterが下記のような流れで進んでいく。場所によっては、扉を開けたり障害物を壊したりするための手段を探しまわることもあるが、その手間はそれほど大きくない。むしろ難関となるのは戦闘で、敵が強いうえ、倒さないと先へ進めない場所があるので、戦いのテクニックをみがくことが重要となるのだ。

Chapter開始

⬆基本的には先のマップを目指して進めばいい。途中で目的地が変わることもある。

目的地まで移動する

⬅全体マップ画面で目的地（赤い丸印）の場所を調べよう。

➡敵がいる場所では、戦って倒すか、うまくかわして進むこと。

Chapter終了

⬆物語が一段落すると、このような画面が表示される。これをくり返してエンディングを目指すのだ。

ゲームオーバーになる状況

下記のような状況になると、ゲームオーバーになってしまう。わずかなミスが命取りとなることが多いかわりに、コンティニュー（→P.20）をすれば、少し手前の場面からすぐにプレイを再開できる。

○ゲームオーバーになる状況

- レオンかアシュリーの体力がゼロになる
- アシュリーが連れ去られる（→P.48）
- イベントシーンでアクションボタンの操作に失敗する（ダメージを受けるだけですむ場合もあり）
- 制限時間のあるイベントで時間切れになる

⬅敵の攻撃を2～3回受けるだけで、レオンの体力が尽きてしまうことも。

➡イベントシーンでも、特定の操作をしないとゲームオーバーになることがある。

プレイの記録と再開

過去の「バイオ」とここがちがう!

- インクリボンなしでセーブができるようになった
- 物語が一段落したとき(Chapter終了時)にもセーブが可能になった
- プレイのやり直しが手軽になった

⬆インクリボン(セーブ時に消費するアイテム)が見つからずにセーブできないという事態におちいらなくてすむ。

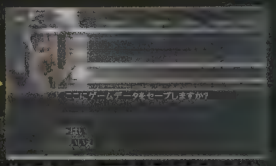
セーブとロード

右の手順を踏むかChapterを終了させると、プレイの状況をセーブできる。そのセーブデータをタイトル画面で読みこめば、いつでもプレイの再開が可能だ。なお、探索の途中でも、オプション画面でデータのロードが行なえる。

タイプライターの前で●ボタンを押す

⬆画面の中央にある機械がタイプライター。前に立って●ボタンを押そう。

メモリーカードにセーブする



⬆すると、セーブ画面に切りかわる。あとは、記録する場所を選べばセーブ完了だ。

リトライとコンティニュー

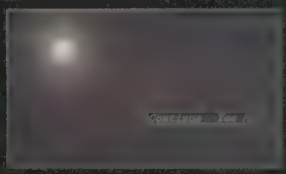
オプション画面で「RETRY or LOAD」を選び、さらに「RETRY from a CONTINUE POINT」を選ぶと、コンティニューポイント(下記参照)が更新されたときの状態からゲームを再開する「リトライ」が可能。また、ゲームオーバー時も、コンティニューポイントから再開する「コンティニュー」が可能だ。

⬅ミスをしたときや、プレイ内容に納得できないときは、リトライでやり直すのも手。

○コンティニューポイントが更新されるおもなタイミング

- 別のマップへ移動したとき(※1)
- Chapterがはじまったとき
- セーブをしたとき
- 特定の場所を通過したとき

※1……移動時に画面が真っ暗になるのが目印



➡コンティニューをすると、ゲームランクが下がり、敵との戦いがラクになる(→P.24)。

リザルト

過去の「バイオ」とここがちがう!

- 総合評価が表示されなくなった
- 隠し要素の出現には影響しなくなった

↑Chapterが終わったときにもリザルトを確認できる。命中率や撃退数が表示されるのは本作がはじめて。

リザルト画面の見かた

Chapterが終了すると、下のようなリザルト画面が表示され、戦闘に関する自分の成績を知ることができる。なお、リザルトの結果が、物語の展開や隠し要素の出現に影響することはない。

終了したChapterでのリザルト

これまでのリザルトの合計

つぎのChapter

つぎに挑むChapterの番号と訪れる場所のイメージCG。

命中率

敵や設置物などに弾が当たった回数を、弾を撃った回数で割った結果。ナイフ、手榴弾(各種)、マインスロアー、ロケットランチャー系を使ったときは、どちらの回数もカウントされない。なお、1回の攻撃で複数の敵にダメージを与えても、当たった回数は1回増えるのみ。また、ショットガン系の武器は、レーザーサイトを敵や設置物に合わせて撃たないと、たとえ弾が当たっても命中率が下がってしまう。

撃退数

敵を倒した数。レオンの攻撃だけでなく、アシュリー、ルイス、マイク(ヘリコプター)の攻撃や、敵の同士討ちで倒れた敵も含まれる。ただし、プラーガが時間の経過で消滅したときはカウントされない。

死亡回数

ゲームオーバーになって、コンティニューした回数。

エンディング後のリザルト画面

リザルト画面は、エンディングが終わったあとにも表示される。クリアするまでに要した時間も表示されるのが、Chapter終了時のものとのちがいだ。なお、プレイ時間のカウントは、オプション画面を開いていると止まる。ただし、リトライしたときは直前にオプション画面を開いていた時間が加算されるので注意。

◆プレイ時間を確認できるのは、エンディング後とセーブをするときの画面だけだ。

PLAYING MANUAL

ステータス

過去の「バイオ」とここがちがう!

- 体力の量がゲージで表示されるようになった
- 体力の最大値を上げることが可能になった
- 毒の概念がなくなった

↑心電図の色から体力のおおまかな量を判断した前作までとちがい、本作では具体的な量を知ることができる。

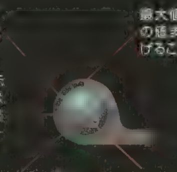
体力の量

レオンやアシュリーの体力は、敵の攻撃やトラップなどでダメージを受けるたびに減る。ふたりのどちらかの体力がゼロになるとゲームオーバーになってしまうので、画面右下の「体力ゲージ」はこまめにチェックしよう。なお、体力の量が数字で表示されることはないが、最大値は下記のようになっている。

○体力の最大値(初期状態)

キャラクター	モード		
	本編	シ・アナザーオーダー	ミニゲーム
レオン	1200	—	1860
アシュリー	600	—	—
エイダ	—	1200	1560
クラウザー	—	—	2400
ハンク	—	—	1680
ウェスカー	—	—	1860

○体力ゲージの見かた



ゲージの色	キャラクター	
	レオン(※1)	アシュリー
緑	800以上	400以上
黄	400~799	200~399
赤	399以下	199以下

※1……ミニゲームで操作できるほかのキャラクターも同じ

体力が減ることのデメリット

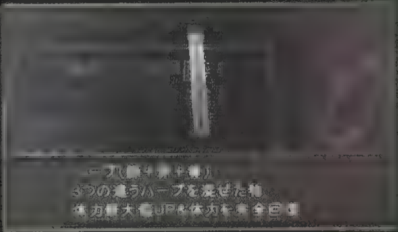
[illegible]しまう(→P.27)。[illegible]キープすること。

[illegible]険な攻撃[illegible]敵もいる。

体力の回復と最大値アップ

体力が減っているときは、武器・回復画面で右の表のアイテムを使えば、回復させることができる。アイテムごとに、回復量やサイズ、手に入れやすさがちがうので、うまく使いわけていこう。

回復アイテムのなかでも特殊な性質を持っているのがハーブ(黄)で、これを組み合わせたアイテムを使うと、体力の最大値が上がる(そのうえで体力も回復する)。**体力の最大値が上がれば、そのぶん大きなダメージに耐えられるようになるのだ。**



↑ハーブには3種類の色があり、右の表にある組み合わせにかぎり「組合せ」コマンドで1個の回復アイテムにまとめることが可能。

○回復アイテムの効果

アイテム名		サイズ	効果	
			回復量	最大値アップ
ハーブ	緑	2×1	600	0
	緑×2	2×1	1300	0
	緑×3	2×1	全回復	0
	緑+赤	2×1	全回復	0
	緑+黄	2×1	600	60(※2)
	赤+黄	2×1	(使用できない)	
	緑+赤+黄	2×1	全回復	60(※2)
卵	白	1×1	400	0
	茶	1×1	800	0
	金	1×1	全回復	0
救急スプレー		2×1	全回復	0
ブラックバス		1×3	900	0
ランカーバス		2×6	全回復	0

※体力が満タンのときは回復アイテムが使用できない(最大値アップが可能なときをのぞく)
※2……アシュリーに対しては120

物語が進むことによる体力の回復

[illegible]

[illegible]

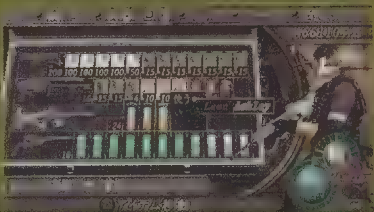
[illegible]ーがレオンにもどっ[illegible]

体力の最大値はどこまで上げられる?

[illegible]

○体力の最大値の上限

■2400(アシュリーは1200)



↑Chapter 1-1からエンディングまでにはハーブ(黄)が27個(EASYでは25個)も拾えるため、最大値を上限まで上げられる。

PLAYING MANUAL ▶ ステータス

ゲームランク

ゲームランクとは？

ゲームの難しさは、「NEW GAME」で選んだ難易度だけで決まるわけではない。画面には表示されないが、「ゲームランク」という要素の影響も受けるのだ。ゲームランクは、右記のように敵の強さに関係しており、ゲームの進めかたによって自動的に上下していく。同じ敵でも、ゲームランクが高いほど倒すのが難しくなるので覚えておこう。

ゲームランクはさまざまな条件で変わるが、高いことによるメリットはない。安全に戦いたければ、下記を参考にしてゲームランクを下げること。

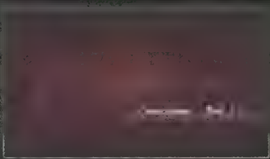
○ゲームランクによって変化するおもな要素

要素	ゲームランクが高いときの変化
こちらの攻撃で敵に与えるダメージ	減る
敵の攻撃で受けるダメージ	増える
出現する敵の数（特定の場所のみ）	増える
敵が近づいてくるスピード	速くなる
敵が攻撃の回避や防御をしてくる頻度	増える
U-3ヘナラドールの体力（→P.125）	多くなる

ゲームランクが変わる条件

ゲームランクは、右の表のような条件で変わる。ミスをせずに戦っていると少しずつ上がり、何らかのミスをすると一気に下がるといった感じだ。また、特定のマップへ移動すると、ゲームランクが強制的に変わるというケースもある。

←ダメージをまったく受けずに敵を倒していくと、ゲームランクが高くなる。



←コンティニューをくり返せばくり返すほど、ゲームランクは下がっていく。

○ゲームランクが上がる行動

行動	影響力
敵を倒す（※1）	★★
敵や設置物に攻撃を当てる（※2）	★
敵の攻撃を避ける（※3）	★★

○ゲームランクが下がる行動

行動	影響力
ダメージを受ける（※4）	★★★★
攻撃をはずす（※5）	★
コンティニューする（※6）	★★★★★

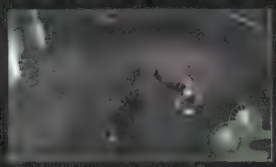
※1……強い敵を倒したときほど上がりやすい
※2……同時に当たった数が多いほど上がりやすい。ショットガン系の攻撃は1回で3〜4体以上当てないと下がる
※3……敵がこちらに当たらない位置から攻撃したときも避けたことになる。ガナード（寄生体）やエルヒガンテの攻撃を避けたときは変化しない
※4……受けたダメージが大きい順ど下がりやすい
※5……ナイフ、シカゴタイプライター、焼夷手榴弾、閃光手榴弾での攻撃は含まない
※6……コンティニューポイントが更新された時点のゲームランクにもどってから下がる（AMATEURでは最低値になる）

ゲームランクは低いほど上がりやすい

同じ行動でも、ゲームランクがどの程度上下するかは、その時点のゲームランクの高さによって変わる。おおまかに言うと、ゲームランクが低いときほど上がりやすく、高いときほど下がりやすいのだ。その結果、ゲームランクは平均的な値になっていることが多い。

敵に与えるダメージの変化

ゲームランクが変わると敵に与えるダメージ量も増減するため、敵を倒すのに必要な攻撃回数が右のように変わる。ランクが最低のときと最高のときでは、必要な攻撃回数に2倍近い差が出るのだ。なお、ゲームランクが変わっても、敵の体力の量が変わることはない(リヘナラドールをのぞく)。



←ゲームランクが最高だと、手榴弾による攻撃でもガナードを倒せないことがある。

○敵を倒すのに必要な攻撃回数の変化

モード		ゲーム開始時	ランク最低時	ランク最高時
本編	NORMAL	6回	5回	10回
	EASY	5回	4回	8回
	AMATEUR	4回	4回	6回
	PROFESSIONAL	10回	10回	10回
「ジ・アナザーオーダー」		6回	5回	10回
ミニゲーム「エイダ・ザ・スパイ」		7回	7回	7回
ミニゲーム「ザ・マーセナリーズ」		7回	7回	7回

※体力が1000のガナード(戦闘員)の胴体に攻撃値285の武器で攻撃したときのもの。村人や邪教徒に攻撃したときは回数が少なめになる。

こちらが受けるダメージの変化

こちらが受けるダメージの量も、ゲームランクに応じて下のように変わる。ちなみに、「ザ・マーセナリーズ」で受けるダメージが「エイダ・ザ・スパイ」より小さいのは、「受けるダメージが約0.8倍に減る」という裏目のシステムがあるためで、ゲームランクに大きな差があるわけではない。

←EASYでプレイしても、ゲームランクが高いと、かなりのダメージを受けることがある。

○操作キャラクターが受けるダメージの変化

モード		ゲーム開始時	ランク最低時	ランク最高時
本編	NORMAL	960	720	1800
	EASY	840	600	1200
	AMATEUR	300	300	480
	PROFESSIONAL	[redacted]	[redacted]	[redacted]
「ジ・アナザーオーダー」		960	720	1800
ミニゲーム「エイダ・ザ・スパイ」		1080	1080 (※1)	1080 (※1)
ミニゲーム「ザ・マーセナリーズ」		863 (※2)	863 (※2)	863 (※2)

※体力が1560の状態で手榴弾の爆発(攻撃値:1200)を受けたときの値
※1……クラウザーと戦う場所([redacted]通信塔)では1320になる
※2……ステージ3と4でのダメージ。ステージ1と2では960になる

移動

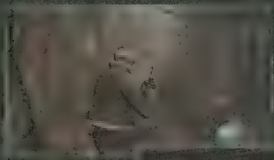
過去の「バイオ」とここがちがう!

- 画面の視点がビハインドビュー(操作キャラクターの背後からの視点)になった
- アクションボタンによって多彩な移動ができるようになった

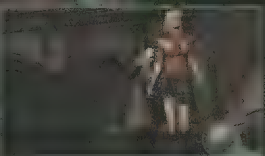
↑基本的に操作キャラクターの前方しか見えないので、背後にいる敵に気づかず、不意打ちされることもある。

移動するための操作

移動するときは、左スティック(方向キー)を右の図のように操作すればいい。右や左に入力したときは、真横に移動するのではなく、その場で向きを変えるのが特徴。また、斜め方向に入力したときは、円を描くように移動するのだ。

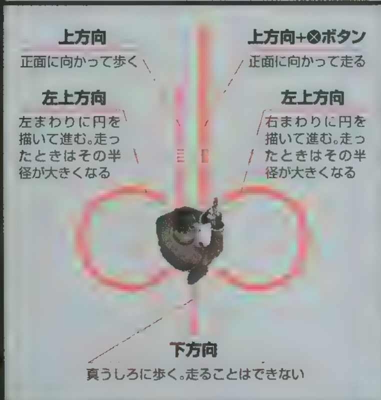


←[illegible]をスムーズにこなすために、向きを変える操作に[illegible]。



➡難易度によっては、アシュリー操作時のみ視点が変わるが、操作方法は同じ。

○移動するときの基本的な操作方法



歩くことのメリット

歩くときの移動速度は遅く、目[illegible]に[illegible]がかかる。しかし、[illegible](→P.118)で、この敵に[illegible]戦いやすくなるのだ。

➡[illegible]に近づかれたときは、走るよりも歩いて離れたほうが安全。

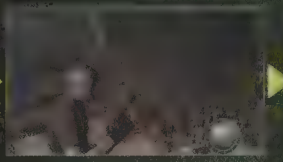
180度ターン

左スティックを下方向に入れたまま●ボタンを押すと、すばやく反対方向を向く「180度ターン」が行なえる。動作を中断できないものの、ふつうの旋回より振り向くまでの時間が短くてすむのが利点だ。そのため、きた道を引き返すときは、下のように行動すればすばやく移動できる。

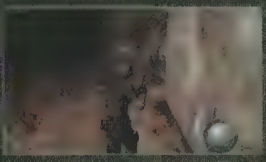
○向きを180度変えるのに必要な時間

動作	所要時間
180度ターン	0.5秒
旋回	1.4秒

↑通ってきた道を引き返したくなったら、その場で180度ターンをしよう。



↑●ボタンを押したまま、動作が終わる前に左スティックを上方向に入れる。



↑これで、180度ターンの動作が終わると同時に振り返ることができるのだ。

アクションボタンでの移動

窓、ハシゴ、段差などに近づくと、「飛び出す」や「上る」といったアクションボタン(→P.36)による移動が可能。これらの動作中はあらゆる攻撃を受けなくなり、敵が近くにいても安全に移動できるのだ。ただし、移動先に敵がいると、動作が終わったときに攻撃されてしまうので注意。

●アクションボタンによる移動で目的地までの距離をショートカットできる場合も多い。

移動速度の個人差

ミニゲームを含めると、操作できるキャラクターは合計6人いるが、走ったり後退したときの移動速度にはキャラクターごとの差がある。それをまとめたのが下の表で、装備している武器や体力の残量によっても速度が変わるのだ。なお、体力ゲージの色が変わる条件についてはP.22を参照してほしい。

○移動速度の個人差(レオンが素手で走る速度を100%としたときのもの)

キャラクター	装備	移動方法および体力ゲージの色					
		走る		歩く		後退	
		緑	黄~赤	緑	黄~赤	緑	黄~赤
レオン	素手、ロケットランチャー(特殊弾も含む)、手榴弾(各種)、卵	100%	83%	39%	37%	46%	42%
	無限ロケットランチャー	96%	96%	40%	40%	37%	37%
	上記以外の武器	96%	83%	40%	37%	44%	42%
アシュリー	—	95%	74%	38%	33%	37%	34%
エイダ	素手、下記以外の武器、卵	111%	83%	47%	37%	54%	42%
	ショットガン、ライフル、ボウガン	97%	83%	41%	37%	45%	42%
クラウザー	(装備問わず)	112%	80%	37%	36%	46%	41%
ハンク、ウェスカー	素手、手榴弾(各種)、卵	100%	83%	39%	37%	46%	42%
	上記以外の武器	96%	83%	40%	37%	44%	42%

攻撃

過去の「バイオ」とここがちがう!

- 弾を撃ちこむ位置をこまかく指定できるようになった
- 武器をかまえたときに、敵がいる方向を自動的に向く機能がなくなった
- ステータス画面で「組合せ」コマンドを実行しても、弾薬をリロードできなくなった

↑ほとんどのクリーチャーは特定の部位が弱点になっているため、そこを狙い撃つことが重要となる。

敵に攻撃する方法

敵を倒すには、下の写真にある方法でダメージを与え、敵の体力をゼロにすればいい。通常は武器で攻撃することになるが、戦う相手や場所によってはアクションボタンや攻撃オブジェクトも利用可能だ。なお、敵の攻撃には周辺の敵を巻きこむものがあり、同士討ちで敵の数を減らすこともできる。

武器を使う

↑さまざまな種類の銃があるうえに、ナイフや手榴弾といった武器でも攻撃できる。

アクションボタンを利用する

↑キックなどの体術を仕掛けたり、敵に跳び乗ってナイフで切るなどの攻撃が可能。

攻撃オブジェクトを利用する

↑攻撃すると爆発するものや、作動させると敵にダメージを与えるものがある。

敵を落下させることでもダメージを与えられる

段差のフチに立っている敵やハシゴをのぼ[illegible]いる敵に攻撃すると、その敵を下へ落とせる。さらに、敵の落ちた先が地[illegible]ダメージを与え(下記参照)、[illegible]な場所なら即死させることができるのだ。[illegible]のダメージを与えられるので覚えておこう。

○落下によるダメージの攻撃値

⇒50×落下していた時間

※「落下していた時間」の単位は1／30秒で、落下開始の9／30秒後からカウントされる(落下開始から10／30秒以内に落ちたときの攻撃値は50)

↑この[illegible]から敵を落下させたときに与えるダメージの攻撃値は450。初期状態のハンドガン3発ぶんの威力だ。

武器で攻撃する手順

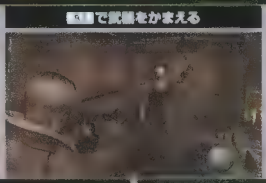
武器を使うには、下の手順を踏めばいい。ナイフ以外の武器の場合は、あらかじめ武器・回復画面で装備しておくことを忘れずに。なお、銃をかまえたときは、レーザーサイト(赤い光)かスコープ(望遠鏡)で狙いをつけられるが、ナイフや手榴弾(各種)を使うときは狙っている場所が表示されない。

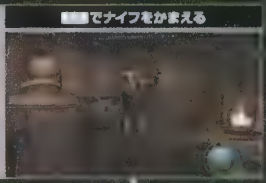
←レーザーサイトは、弾が当たる場所を狙うと、その部分が丸く光るようになっている。

銃を使う場合　　ナイフを使う場合

武器をかまえる

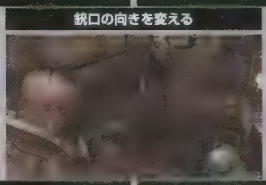
ナイフだけは、押すべきボタンがちがう。また、オプション画面の設定で、ナイフをかまえるための操作方法を変更可能。





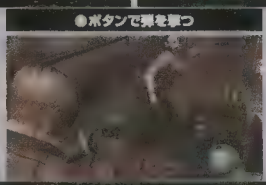
狙いをつける

左スティックか方向キーを操作して、狙う位置を決めよう。スコープが装着された銃だと、ここで専用の視点に切りかわる。



攻撃する

かまえた武器で攻撃する。ナイフや手榴弾などでの攻撃は、●ボタンを押してから敵に当たるまでにタイムラグがあるので注意。



弾のリロード

すべての銃は、装填された弾の数(残弾数)だけ攻撃が行なえる。たとえ残弾数が減っても、アタッシュケース内に弾薬が残っていれば、武器をかまえながら✕ボタンを押すことで「リロード」が可能だ。なお、残弾数がゼロのときだけは、武器をかまえながら●ボタンを押す方法でもリロードができる。

←リロードを行なえば、武器ごとに設定された装弾数まで、弾薬が装填される。

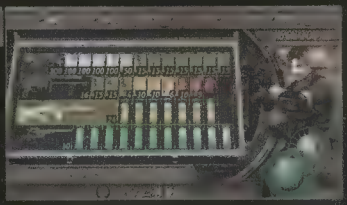
リロードの動作が中断されると……

リロード中に敵の攻撃を受けると、動作が中断されてしまうが、弾薬は通常どおり装填される。また、敵の攻撃をアクションボタンで避けたり、爆発から身を守ったり(→P.59)してリロードの動作が中断されたときも同様で、場合によってはリロードが[illegible]で行なえるのだ。

アイテム

過去の「バイオ」とここがちがう!

- アイテムを収納するアタッシュケースが導入された
- アイテムのサイズがこまかく分類された



↑アイテム欄のマス目が小さくなり、アイテムの大きさが1×3マスや2×5マスといったように細分化されている。

アイテムの分類

アイテムには、武器やキーアイテムをはじめとした、以下のような分類がある。それぞれ用途だけでなく、収納しておく場所にもちがいがあり、武器、弾薬、回復アイテムは、アタッシュケース内に入るぶんしか持ち歩けないが、ほかのアイテムは何個でも所持できるのだ。なお、ナイフやアーマー(防弾服)、宝の地図のように、アタッシュケースや宝・鍵リストには表示されないアイテムもある。

武器 攻撃に必要なアイテム。銃やナイフ、手榴弾などがある。

弾薬 銃で攻撃するのに必要。弾を撃つたびに数が減っていく。

回復アイテム 体力を回復したり、その最大値を上げることが可能。

収納される場所
アタッシュケース

←S、M、L、LLの4種類があり、大きなものほど多くのアイテムを持ち歩ける。

鍵(キーアイテム) 閉ざされた扉を開けるための道具。その形状はさまざま。

宝 売ってお金を得るためのアイテム。それ以外の用途はない。

収納される場所
鍵・宝リスト

←所持しているものが横並びに表示される。武器や弾薬とちがい、何個でも所持可能。

全体マップ

現在いるステージの見取図。自由に見ることができる。

ファイル

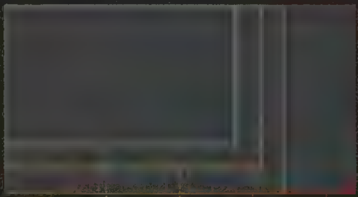
張り紙やメモ。重要なヒントが記されていることも。

アタッシュケース

武器、弾薬、回復アイテムを入手すると、それらはアタッシュケースに収納される。アタッシュケース内は多くのマス目で構成されており、マス目が埋まるまでアイテムを手に入れることができるのだ。なお、ゲーム開始時に持っているアタッシュケースの大きさは縦6×横10マスで、物語を進めていくと、さらに大きなアタッシュケースが購入可能になる。

⬅アタッシュケースの大きさは、最終的に初期状態の2倍まで広げられる。

○アタッシュケースの大きさ



	S(初期)	M	L	LL
縦	6	7	8	8
横	10	11	12	15
合計	60	77	96	120

アイテムに関するコマンド

武器・回復画面と鍵・宝画面では、アイテムを選んで◎ボタンを押すと、そのアイテムで利用できるコマンドが表示される。これを選べば、武器を装備したり、回復アイテムを使ったりできるのだ。

⬅「組合せ」コマンドが表示されるアイテムは、何らかのアイテムと組み合わせることができる。

○コマンドの種類と役割

コマンド	役割
装備	武器を装備する
使う	アイテムを使う
[illegible]	別のアイテムと合体させたり、武器に強化パーツ(→P.57)を装着させる
外す	組み合わせを解除する
調べる	外見や特徴を調べる
捨てる	捨てる。拾い直すことはできない

アイテムの移動

[illegible]

○アイテムの向きを変える方法

操作	効果
[illegible]か[illegible]	[illegible]で左、[illegible]で右に回転させる
右スティック	上下や左右に裏返す

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]して[illegible]えておくこと。

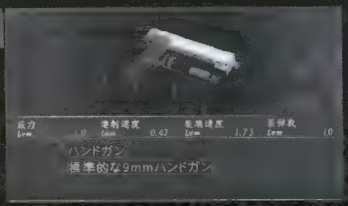
[illegible]

[illegible]別のアイテムがある場所を選べば入れかえもできる。

ペセタ(PTAS)

過去の「バイオ」とここがちがう!

- お金の概念が導入された
- ほとんどの武器の入手方法が「お金を支払って買う」になった



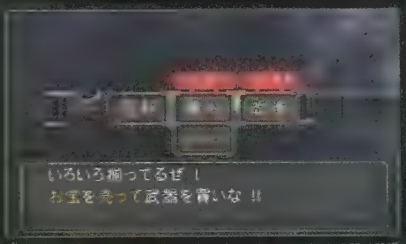
⬆お金を使わずに物語を進めると、手持ちの武器が少ないうえ、その性能が初期状態のままとなってしまう。

ペセタとは?

ペセタは、本作におけるお金の単位。アイテムを買ったり、武器を改造してもらうには、決まった金額を武器商人に払う必要があるのだ。買い物をしなくても物語は進められるが、戦闘を安全に進めるためにも、お金をかせいで戦力を強化しよう。

○お金の使い道

- 武器商人からアイテムを買う
- 武器商人に武器を改造してもらう



⬆武器商人に話しかけると、お金と引きかえに買い物や武器の改造ができる。ただし、弾薬を買うことはできないので注意。

お金の入手方法

お金を手に入れるには、敵や設置物から出現したものを拾うなど、下記のような手段がある。ときには万単位のお金が得られる場合もあるので、取り逃さないようにしよう。ちなみに、お金は最大で9999万9999PTASまで所持できるが、そこまで手に入れるには膨大な時間が必要となる。

戦利品として拾う

⬆敵を倒したり、設置物を壊すと、戦利品としてお金が出現することがある。

所持アイテムを売る

⬆宝石などの宝をはじめ、武器や弾薬を売ることでもお金が得られる。

ミニゲーム「射的」でもらう

⬆景品のボトルキャップを1列そろえると最高で50000PTASもの賞金がもらえる。

お金のかせぎかた

Round1の場合

敵が落としたり設置物から出現したものを、忘れずに拾っていこう。また、所持アイテムを売ることも重要で、宝だけでなく、あまった弾薬や回復アイテムをこまめに売っていけば、地道にお金をかせげるはず。とくに、右下の表にあげたアイテムは、ほかのアイテムでも代用できるうえに売値が高いので、優先的に売っていくといいだろう。

←ガナードを倒すと、1000PTAS前後のお金を落とすことがある(→P.35)

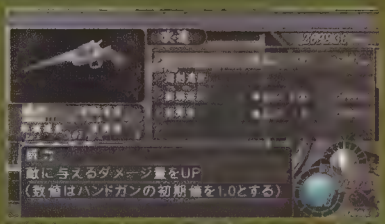
○お金をかせぐコツ

- 敵が落としたアイテムはすべて拾う
- 不要なアイテムはすべて売る
- 組み合わせが可能な宝は売値がもっとも高い状態にしてから売る

○高めの値段で売れるアイテム

アイテム名	売値	補足
手榴弾	2000	マインスロアーで代用できる。焼夷手榴弾も売っていい
救急スプレー	2500	ハーブ(緑+赤)よりも売値が500高い

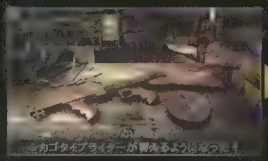
出費を抑えることも大事



Round2以降の場合

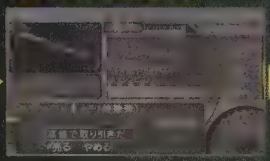
Round2以降でも、お金のかせぎかたは変わらない。ただし、長期的にかせぐなら、あらかじめ下の手順でシカゴタイプライター(→P.79)を買っておこう。値段は100万PTASもするが、威力が高いうえに弾薬もしないので、余った弾薬をすべて売ることができる。また、敵に攻撃される危険性が減るため、回復アイテムもほとんど必要ない。所持アイテムをすべて手放してでも購入資金を確保したいところだ。

「ナチザーオーダー」(※1)をクリアする



↑クリア後は、Round2以降にかぎり、シカゴタイプライターが買えるようになる。

100万PTASを用意する



↑Round2開始時でも、所持アイテムを売れば100万PTASを用意できることが多い。

シカゴタイプライターで殴う

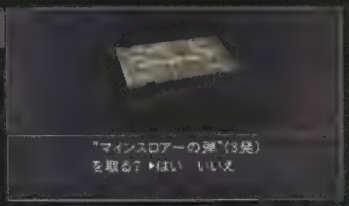
↑この武器だけで敵を簡単に倒せるため、お金が必要な場面が激減するのだ。

※1……GC版ではミニゲーム「エイダ・ザ・スパイ」

戦利品

過去の「バイオ」とここがちがう！

- ほとんどの敵が、倒すとアイテムを落とすようになった
- 壊したときにアイテムが出現する設置物が増えた



↑過去にも戦利品としてキーアイテムを落とす敵はいたが、本作では敵を倒したときに弾薬やハーブも手に入る。

戦利品が出現する状況

敵を倒したり設置物を壊したりすると、戦利品としてお金やアイテムが出現する。ただし、戦利品はかならず出現するわけではなく、何が出現するかもランダムで決まるのだ。ちなみに、一部の敵や特定の場所にある設置物からは、決まった種類の戦利品がかならず出現するようになっている。

敵を倒す

↑お金や弾薬などがランダムで出現する。敵は確実に戦利品を落とす。

木箱や鳥の巣などに攻撃する

↑お金や弾薬などが出現する。壁や天井にあるアイテムを撃ち落として拾うことも。

動物から出現させる

↑カラスやヘビは倒すと戦利品を落とし、ニワトリはしばらく時間が過ぎると卵を産む。

戦利品が発する光の意味

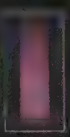
戦利品が出現すると、その場所から光の柱が伸びる。光には4種類の色があり、それぞれ戦利品の中身がちがうのだ。ほとんどの戦利品は、出現してから30秒が経過するが、レオンが別のマップへ移動すると消えてしまう。消える10秒前から光の柱が小さくなるので、急いで拾いに行くこと。

○戦利品の出現時間

■60秒（白い光または巨大な青い光を発するものは消えない）

青

敵が落としたお金。ノビスタドールが落とした宝も青い光を発する。



赤

敵が落とした弾薬。手榴弾、焼夷手榴弾、閃光手榴弾もこの色。

緑

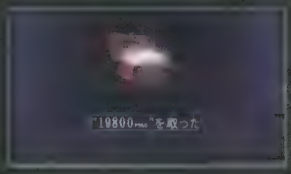
敵が落とした回復アイテム。卵やブラックバスなども含まれる。

白

拾うまでは消えないもの。設置物から出現するお金やアイテムに多い。

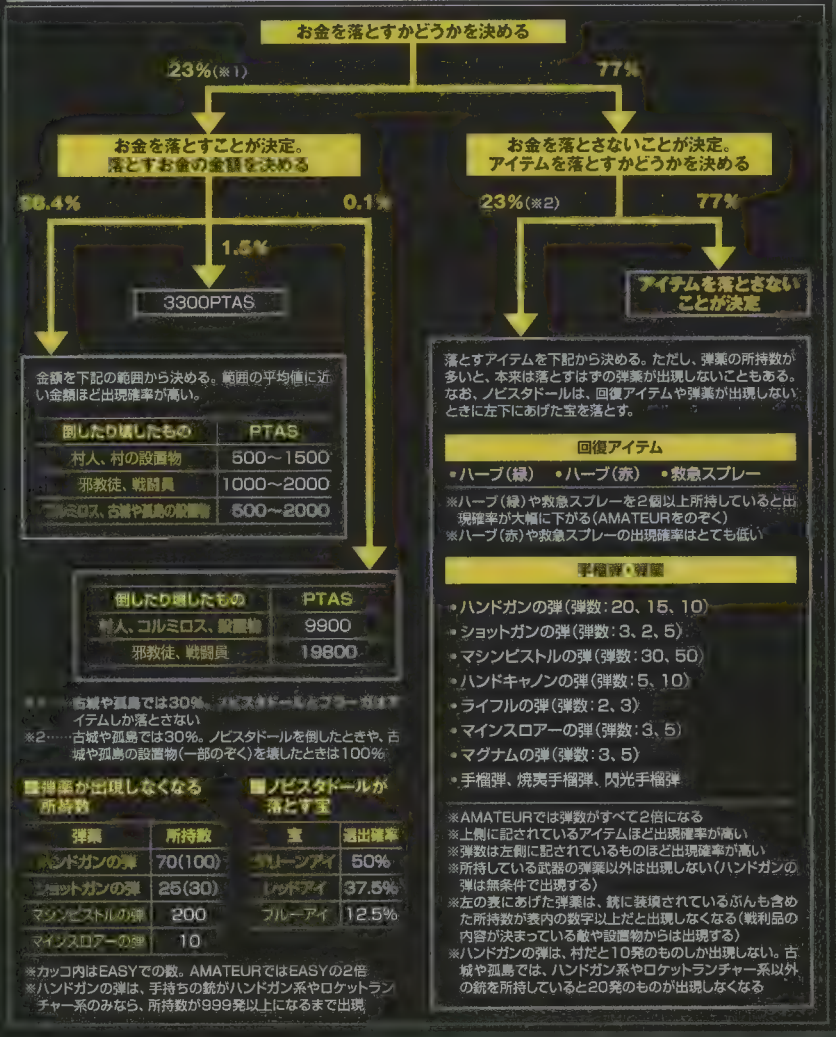
出現するアイテムの決まりかた

戦利品として何が出現するかは、下の図の流れで決まる。お金の出現確率は固定だが、アイテムに関しては、所持数が少ないものほど出現しやすいのがポイントだ。ただし、エルヒガンテやサラザールなどの強敵を倒したときや、一部の場所にある設置物を壊したときは、特定の戦利品が確実に出現する。



←19800PTASやハーブ(赤)のように、出現確率が非常に低い戦利品もある。

○敵や設置物から出現する戦利品の決まりかた



PLAYING MANUAL

アクションボタン

アクションボタンとは？

特定の状況では、画面に左スティックかボタンのマークが表示される。これが「アクションボタン」というもので、表示された操作をすると、専用の動作をとったり、ピンチを回避したりできるのだ。

↑扉の手前に立つと、画面の下部に●ボタンのマークと「開ける」の文字が表示される。

↑このときに●ボタンを押すと、目の前の扉を開け、その先へ進むことが可能。

連続入力式のアクションボタン

アクションボタンのなかには、表示された操作を何度もくり返すものがある。入力した回数が少ないと、動作が失敗になるので注意しよう。なお、左スティックを左右交互に倒す場合は、方向キー、●ボタン、●ボタン、◎ボタンの操作も、入力した回数にカウントされる。

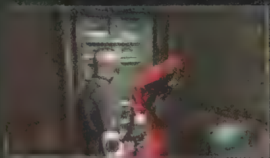
[illegible]

アクションボタンが表示される状況

アクションボタンはさまざまな場面で表示される。以下がその具体例で、攻撃などを回避する場面では、決められた時間内に操作しないと失敗になってしまうので気をつけたい。また、状況によっては「●と◎ボタンを同時に押す」と「L1とR1ボタンを同時に押す」のどちらか一方がランダムで表示されることもある。そうした場合は、どのボタンを押すかも瞬時に判断しなければならないのだ。

特定の場所に近づいたとき

←目の前にあるものを調べたり、仕掛けを作動させたりすることができる。

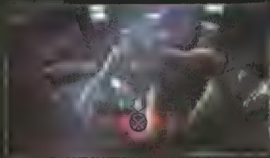


特定の敵をひるませたとき

←蹴りを放ったり、ナイフで切りつけるなど、専用の攻撃でダメージを与える。

特定の攻撃を仕掛けられたとき

←身をかがめるなどして攻撃をかわす。場面によっては反撃に転じることも。



特定のイベントシーン中

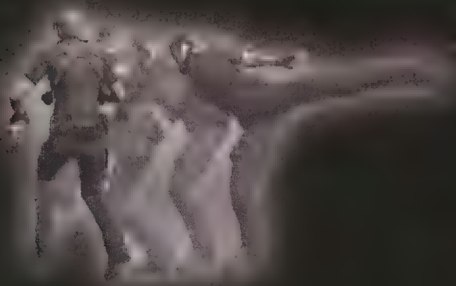
←危機を回避する。操作に失敗するとゲームオーバーになるケースが多い。

アクションボタンリスト

蹴る(上段)

いずれかのガナード(ガトリング男と巨大チェーンソー男をのぞく)がよろめいているところか、ガナード(盾)がひざまずいているところか、ヴェルデューゴが凍結した直後に近づく

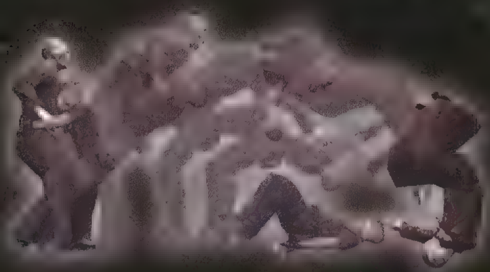
まわし蹴りを放ち、当たった相手を吹き飛ばす(攻撃値:200)。動作中は無敵になるほか、周囲にいる敵にも攻撃が当たる。なお、ガナードをよろめかせるには、頭部に攻撃するか閃光手榴弾を使えばいい



蹴る(下段)

村人がひざまずいているところに近づく

うしろ蹴りを放つ(攻撃値:200)。蹴る(上段)より低い位置を狙うため、転倒している敵を巻きこむこともある。なお、敵をひざまずかせるには、ヒザ下に攻撃するか、扉を開けるときの攻撃(→P.38)に巻きこめばいい



ベリィ・トゥ・ベリィ

邪教徒か戦闘員がひざまずいているところに近づく

敵の胴体をかかえ、そのまま後方に投げる(攻撃値:300)。50%の確率で敵を即死させるが、周囲の敵を巻きこむことはできない

アクションボタンで無敵になれる

[illegible]

section 1

PLAYING MANUAL ▶ アクションボタン

開ける（設置物）

特定の机や箱の手前に近づく

引き出しやフタを開け、なかにあるものを取り出せるようにする

受け止める

アシュリーが段差の上にいるときに、その真下に近づく

アシュリーに飛び降りさせ、レオンが両手で受け止める

撃つ

城壁で、上の階まで昇降させた大砲に近づく

大砲で城門を破壊する。弾が撃てるのは1回のみ

押す（設置物）

動かせる設置物に近づく

●ボタンを押しているあいだ設置物を動かす。第1章 地下ゴミ捨て場では、アシュリーの助けも必要

押す（ベル）

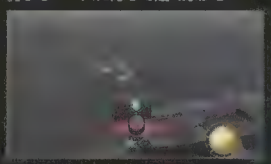
第2章 食堂で、カウンターに置かれたベルに近づく

ベルに音を出鳴らせる。ベルに何らかの攻撃を当てたときも同じ効果

連打 泳ぐ

第1章 湖で、敵が流木にボートがぶつかって水中に落ちる

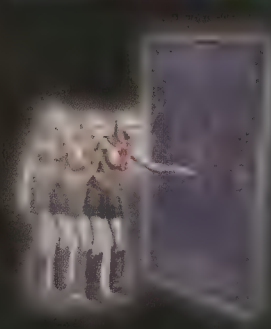
ボートまで泳ぐ。●ボタンを連打するペースに応じて速く泳げる



開ける（扉①）

扉に近づく

扉をゆっくり開ける。扉から手を放すまでは無敵で、もう一度●ボタンを押すと動作が「開ける（扉②）」に切りかわる



開ける（扉②）

「開ける（扉①）」で扉から手を放す前

扉を力強く開ける。扉の向こう側に敵がいれば、扉をぶつけてダメージを与え、転倒させたりひざまずかせることが可能（攻撃値：100）。動作時間は「開ける（扉①）」より短く、無敵時間も一瞬で終わる

降りる

場所 3-3 湖で、ボートに乗っているときに桟橋に近づく

効果 ボートから桟橋へ移る

下りる

場所 ハシゴやロープの上側に近づく

効果 下の階層へ移動する

かがむ(回避)

□+×または L2 + R1

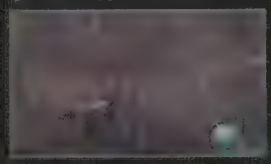
場所 敵が特定の攻撃を仕掛けてくる

効果 すばやく身をかがめ、敵の攻撃をかわす。動作中は無敵なので、どんな位置からの攻撃も当たらない

かがむ(隠れる)

場所 特定の障害物に近づく

効果 R1、●、●、●ボタンを押すと身をかがめる(無敵にはならない)。かがんだまま向きを変えることも可能



加速

左スティック上方向

場所 3-2 地下水路で、ジェットスキーに乗っている

効果 ジェットスキーを加速させる。水流から逃げるのに必要

肩車する

場所 レオンとアシュリーが特定の場所に近づく

効果 アシュリーをかつぎ上げ、段差の上や壁の向こう側へ移動させる

連打

切る(ロープ)

場所 デルラゴを倒す

効果 足にからまったロープを切る。入力回数が少ないとゲームオーバー

連打または×連打

切る(寄生体)

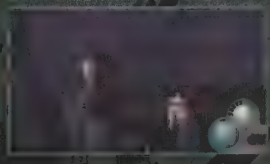
場所 エルヒガンテに「よじ登る」を実行する

効果 寄生体に攻撃する。入力回数が多いほど攻撃回数が増す

くぐらせる

場所 3-16 地下通路で、半開きのまま動かなくなったシャッターを調べる

効果 アシュリーにシャッターの下をくぐらせ、開閉用のレバーを操作させる



R2 隠れる

場所 レオンとアシュリーが鉄製の箱に近づく

効果 アシュリーを箱のなかに隠れさせる。この状態のアシュリーは、ダメージを受けず、敵に発見されない。R2 ボタンをふたたび押せば、アシュリーを箱から呼び出せる

答える

[illegible] [illegible] [illegible]で、[illegible]シーンを発生させる

[illegible] クラウザーの[illegible]かけに[illegible]する。[illegible]していないとそこで会話が終わる

射的をする

[illegible] 射的部屋にあるベルに近づく

[illegible] ミニゲーム「射的(→P.374)」を開始する

調べる

[illegible] 特定の場所に近づく

[illegible] 目の前にあるものを調べる。場所によっては、アイテムを手に入れたり、装置を動かすことが可能

セーブ

[illegible] タイプライターに近づく

[illegible] [illegible]

潜入

[illegible] ミニゲーム「エイダ・ザ・スパイ」の [illegible] [illegible]で、[illegible]の[illegible]口に近づく

[illegible] [illegible]内に入る

操作する

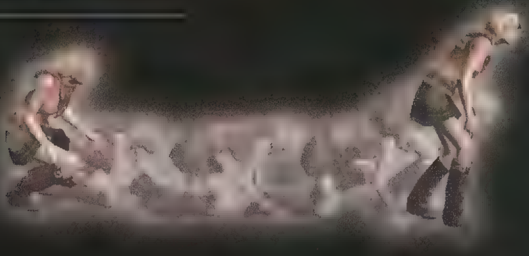
[illegible] 装置や仕掛けに近づく

[illegible] スイッチを押したり、レバーを引いたりする。エレベータ内の操作パネルに対して行なうと別の階へ進む

くぐる

[illegible] 特定の穴や机に近づく

[illegible] アシュリー専用の動作。穴のなかや机の下をくぐり、反対側へ移動する



滑り降りる

[illegible] 城-32 溶鉱炉、島-27 塔、ミニゲーム「ザ・マーセナリーズ」のステージ3～4にある滑車に近づく

効果 滑車にぶら下がり、レールの先まで移動する。島-27にかぎり、移動先にいる敵(ガトリング男)にダメージを与えることが可能(攻撃値：2500)

□
倒す（ハシゴ）
木製のハシゴが立てかけられた場所に近づく（アシュリーがハシゴをのぼっているあいだは表示されない）
ハシゴを倒す

□
倒す（ボンベ）
[illegible] 旧洋館[illegible]ボンベに近づく
ボンベを倒し、冷気を噴出させる。敵を凍らせることが可能

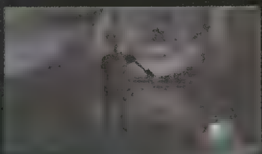
□
助ける
トラバサミ（→P.45）に引っかかった犬またはアシュリーに近づく
トラバサミをはずして助ける。犬を助けたときの結果はP.215を参照

□
立てる
倒れた木製のハシゴに近づく
ハシゴを段差に立てかけ、のぼれるようにする

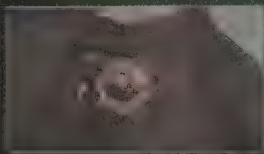
□
飛び移る
シャンデリアに近づく
シャンデリアに乗る。さらに「飛び移る」で向かいの足場へ跳ぶが、タイミングが悪いと距離が足らずに落ちる

□
飛び降りる
段差のフチに近づく
段差から下へ降りる

□
飛び越える
柵などの障害物や、段差の[illegible]れた場所に近づく
柵に手をかけて飛び越える。[illegible]前にジャンプして移動する



□
飛び出す
建物内で窓に近づく
窓に突っこみ、外へ移動する。建物の1階で、窓にガラスがないときは、表示や動作が「飛び越える」になる



□＋×または L1 ＋ R1
跳ぶ
条件 城-36 トロッコ坑道で、トロッコが谷間へ落ちそうになる
大きくジャンプして、谷間の向こう側にある足場にぶら下がる

□
飛び込む
屋外で窓に近づく
窓に突っこみ、建物内へ移動する。窓にガラスがないときは、表示や動作が「飛び越える」になる

□ 投げる(モリ)

[illegible] 湖で、デルラゴが[illegible]ら突進してくる(→P.130)
[illegible] ボートに積まれたモリを投げて攻撃する(攻撃値:100)。何回でも可能

□ のぞく

[illegible] 村への小道や[illegible]で、ガケに近づく([illegible]では村人に襲われるイベントシーンのあと)
[illegible] ガケ下の様子を見る

□ 上る

ハシゴや段差の下側に近づく
ハシゴや段差をのぼる

○ 乗る

乗り物に近づく
乗り物に乗りこむ。[illegible] 湖のボート以外は、乗り物が自動的に動き[illegible]の場所まで移動する

● 連打 走る

イベントシーンで、転がる大岩やサラザール像に追われる
ひたすら走る。●ボタンを連打するペースが遅すぎると減速してしまう

○ 話す

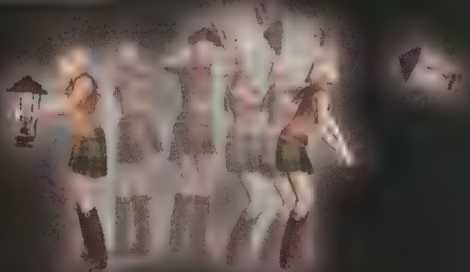
武器商人に近づく/[illegible] 村への小道で、ジープに近づく
目の前の相手に話しかける。武器商人に話しかけたときは取引が可能

L1 + R1 ([illegible]では□) 飛び付く

[illegible] 大[illegible]で[illegible]かくすれはじめる/
[illegible] コンテナ[illegible]でフックに近づく/
島-35 鉄骨塔で足元の鉄橋が開きそうになる
[illegible]ックにぶら下がる

□ 投げる(ランタン)

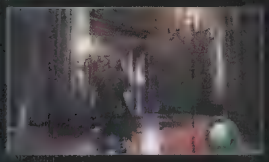
[illegible] ランタンに近づく
[illegible] アシュリー専用の動作。[illegible]向かってランタンを投げ、その炎で敵を燃やす。攻撃値は焼夷手榴弾と同じだが、アシュリーが炎に触れたときは110。ランタンを投げる向きや角度は自動的に決まる



拾う

条件 置かれたアイテムに近づく

操作 アイテムを手に入れる。拾うものによっては、手に入れるかどうかの選択肢が表示される



回す

連打

条件 クランクに「操作する」(→P.34 旧城跡では「調べる」)を実行する

操作 クランクをまわす速度を上げる。連打するペースが遅いと効果なし

見る

条件 特定の場所(指定の場所に近づく(敵に発見されたあとは不可能)

操作 双眼鏡で先の様子を見る

もがく

左スティック

条件 特定の攻撃を受ける

操作 敵を振り払い、受けるダメージを減らす(同時に反撃することもある)。入力回数が多いほど早く振り払う

避ける

Ⓑ+Ⓧまたは L3+R3

条件 敵が特定の攻撃を使ってくる

操作 横に転がるかバック転などをして攻撃をかわす。イベントシーンで表示されることも多い

よじ登る(足場)

連打

条件 「飛び付く」や「飛ぶ」などと足場にぶら下がる

操作 足場によじ登る。Ⓑボタンを押した回数が少ないと下に落ちて…まう

よじ登る(敵)

条件 エルヒガンテまたはサドラーがうずくまっているときに近づく

操作 敵の弱点に攻撃するために、その身体に飛び乗る。サドラーが相手のときは自動的に攻撃するが、エルヒガンテが相手だと「切る(→P.39)」の操作も必要

?

条件 4-22 教祖の間でイスに近づく(イスに置かれたエメラルドを入手したあと)

操作 イスにすわる。直後に「今はこんな事をしている場合ではない」というツッコミが入るだけで、効果はない。ちなみに、このイスは、Chapter 4-1 終了時のイベントシーンでサドラーがすわっていたもの

仕掛け

仕掛けの種類

ゲーム中に出てくる仕掛けは、設置物、準備物、攻撃オブジェクト、トラップの4つに大きく分類できる。以下のリストでは、数多くある仕掛けのなかでも、いろいろな場所で見かけるものをまとめてみた。特定の場所にしかない仕掛けについては、シナリオの章(→P.172)を参照のこと。

設置物

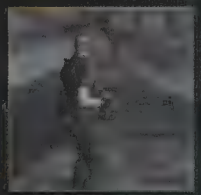
↑壊すとお金かアイテムが出現するもの。中身の有無や種類がランダムで決まるケースも多い。

準備物

↑扉やハシゴのように、アクションボタンで専用の動作をとらないと先へ進めないもの。

攻撃オブジェクト

↑爆発するなどして敵にダメージを与えるもの。ただし、こちらが巻きこまれることも。



トラップ

↑こちらに何らかの被害を与える仕掛け。一部のトラップは敵が引っかかることもある。

仕掛けリスト

設置物

木箱、タル、ツボ

攻撃を当てると壊れ、お金やアイテムが出現する(中身の法則はP.35を参照)。一部のものにはヘビが潜んでおり、壊した直後に攻撃されてしまう。

準備物

鳥の巣

特定の木の枝にある。弾を撃ちこむと壊れ、中身のアイテムが地面に落ちる。木箱などとちがい、大半は中身の種類が決まっているのが特徴。

設置物

たいまつ

一部のものは、攻撃を当てる(GC版では壊す)とスピネルが落ちる。
1～2回攻撃すると壊れ、周囲が暗くなる(PS2版では壊せない)。

準備物

ガラス

窓や檻についており、何らかの攻撃で壊せる。ガラスつきの棚のなかにアイテムがある場合、ガラスを壊すまでは手に入れることができない。

準備物

板

窓に何枚か張られているが、1回の攻撃で壊すことが可能。ガラスとちがって、アクションボタンで壊しながら窓を通ることはできない。

木製扉

アクションボタンで開けることが可能(→P.38)。また、弾を撃ちこむと穴が開き、数回攻撃すると完全に壊せる(一部の武器なら一撃で壊れる)。

鉄製扉

木製扉とちがって、壊すことはできない。また、のぞき窓がついていないかぎり、弾による攻撃は、扉の向こう側には届かない(爆発は届く)。

鎖、錠前

特定の扉にセットされており、何らかの方法で壊すまでは扉を開けることができない。錠前は、大きいものほど壊れにくい(右表参照)。

鎖や錠前を壊すのに必要な攻撃回数

攻撃方法	鎖	錠前(小)	錠前(大)
剥げる(蹴る)	2回	3回	15回
ナイフ、ハンドガン系、マシンピストル、シカゴタイプライター	1回	1回	15回
ショットガン系、ライフル系	1回	1回	3回
焼夷手榴弾	1回	壊せない	壊せない
閃光手榴弾	壊せない	壊せない	壊せない
上記以外(マグナム弁、爆発など)	1回	1回	1回

ハシゴ

段差の上へ行くのに必要。また、木製のハシゴは倒すことが可能で、敵を足止めしたり、落下させてダメージを与えることができる(→P.28)。

押せる物体

アクションボタンで押すことができる。これをくぼみに落とし、先へ進むための足場にするという使い道も。一部のものは数回の攻撃で壊せる。

ドラム缶、火薬タル、ガスボンベ

何らかの攻撃を当てると爆発し、半径6メートル以内の敵にダメージを与える(攻撃値についてはP.171を参照)。こちらも半径3メートル以内にいると巻きこまれてしまう(攻撃値:1200、アシュリーは即死)。

荷車

銃で攻撃すると転がってから爆発する。敵やアシュリーが荷車にひかれると即死(レオンには攻撃値:500)。爆発の攻撃値はドラム缶と同じ。

赤いランプ

特定の場所で天井からぶら下がっており、何らかの攻撃を当てると下に落ちて、その周辺を燃やす。攻撃の性質は焼夷手榴弾と同じ(→P.84)。

ランタン

アシュリー操作時のみ「投げる」で利用できる。攻撃の性質は焼夷手榴弾と同じ(→P.84)。投げたあともマップを切りかえると再出現する。

ワイヤー爆弾

レオンや敵がワイヤーに触れたり、ワイヤーか爆弾に攻撃を当てると、左右の爆弾が爆発する。攻撃値はドラム缶による爆発と同じ。

トラバサミ

踏むと足をはさまれてダメージを受ける(敵が踏んでも何も起きない)。踏む前に爆発以外の攻撃を当てれば、歯が閉じて引っかからなくなる。

踏んだときに受けるダメージ

踏んだキャラクター	攻撃値
レオン	300
アシュリー	300のあと、1　30秒ごとに3ずつ

- トラバサミによるダメージでは体力の減少が1で止まる
- アシュリーが踏んだ場合、レオンが助けるまでダメージを受けつづける

アシュリー

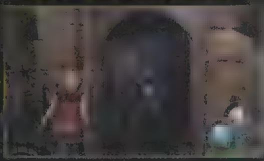
アシュリーが登場する時期

アシュリーをひとまず救出したChapter 2-1の終盤以降は、彼女を連れて行動することになる。ただし、アシュリーと離ればなれになる時期が何度かあり、ふたたび合流するまではレオンひとりで冒険を進めていくのだ。

教会でアシュリーを助け出す

↑[illegible] 教会へ行けば、監禁されていたアシュリーを助け出すことができる。

アシュリーを連れて進むことに



↑以降は、アシュリーを連れて移動することになる。敵と戦うときでも一緒だ。

アシュリーのステータス

アシュリーにも体力が設定されており、レオンの体力ゲージの右上にその量が表示される。体力ゲージの基本的な仕組みはレオンのものと同じだが、その中央にはアシュリーの状況を示すマークが表示されるのだ（マークの意味は右記を参照）。

↑アシュリーも敵の攻撃を受けると体力が減る（そのときの攻撃力は300均一）。彼女が力尽きてもゲームオーバーなので注意。

○アシュリーの体力ゲージの見かた

体力ゲージ
表示方式はレオンの体力ゲージと同じだが、色の変わる条件がちがう（→P.22）。

アシュリーの状況
円内のマークで、アシュリーに出した指示（右ページ参照）や、彼女がどのような状態にあるかを確認できる。

- レオンについていく状態。合流後はこの状態になる。
- 「待て」や「隠れる」の指示を受けて移動しない状態。
- 仕掛けを動かしていたり、段差の上で待っている状態。
- 敵につかまった状態。このままでいるのは危険だ。
- レオンが段差の上にいるのに、そこへのぼるためのハシゴが倒れている状態。レオンが下に降りてハシゴを立てかけるまでは段差をのぼれない。

アシュリーを攻撃に巻きこまないように注意

アシュリーは、レオンの攻撃が当たったときもダメージを受ける。しかも、[illegible]だと、それだけで力尽きてしまうのだ。ちなみに、ショットガン系の武器による攻撃は、レーザーサイトで狙った位置にアシュリーがいなければ[illegible]

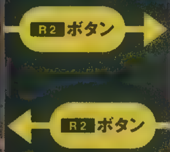
■[illegible]

アシュリーに対する指示

アシュリーには、レオンを追いかけるかその場で待つかの指示を出すことが可能で、R2ボタンを押すたびに指示を切りかえられる。ふだんは「ついて来い」でいいが、敵との戦いに巻きこみたくなければ、安全な場所で「待て」と指示しておこう。また、床にあるスイッチを踏ませておいたり、2本のレバーをレオンと同時に操作させたいときは、それを行なう場所にアシュリーを待機させておく必要がある。

Follow me（ついて来い）

↑レオンのあとを追わせる。また、レオンが武器をかまえたときは、その背後に隠れるようになるのだ。



Wait（待て）

↑レオンが「ついて来い」の指示を出すまでは、たとえ敵に近づかれても、その場から移動しなくなる。

アシュリーを隠れさせることもできる

[illegible]

[illegible]

↑[illegible]

[illegible]

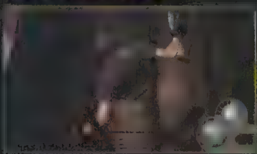
↑[illegible]

追いかけてくるアシュリーの動き

アシュリーに「ついて来い」の指示を出すと、たとえレオンが遠くにいても、彼女はその場所へ向かおうとする。しかし、段差がある場合はひとりで降りられないため、レオンの手助けが必要だ（下の写真を参照）。ちなみに、アシュリーは倒れたハシゴを立てることもできないので注意。

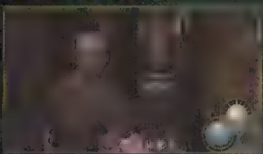
←[illegible]たあと、そのまま[illegible]へ進むと、アシュリーが[illegible]になってしまう。

レオンが段差を降りる



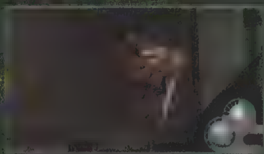
↑段差を降りて進むときは、最初にレオンがアクションボタンで飛び降りる。

「受け止める」を実行



↑段差の下に立ち、画面に「受け止める」が表示されたら◉ボタンを押そう。

[illegible]



↑すると、アシュリーが飛び降り、それをレオンが受け止めて合流できるのだ。

アシュリーを護衛する方法

敵はレオンを倒そうとするだけではなく、アシュリーをつかまえようともする。アシュリーを連れているときは、敵を倒すだけではなく、アシュリーの身を守ることも必要となるのだ。なお、ガナード([illegible])やアイアンメイデンなどの敵は、アシュリーをつかまえようとせず、かわりに攻撃してくるので注意すること。

←ガナードは、レオンよりもアシュリーが近くにいると、彼女をつかまえようとする。

敵の攻撃から守る

アシュリーが敵に襲われないよう、敵を吹き飛ばしたり、敵から離れたりする。あらかじめ安全な場所に待機させておくのも手だ。

↑危険を察したアシュリーは身をかがめる。敵への攻撃は[illegible]

アシュリーを逃がす

アシュリーが敵につかまり、連れ去られそうなときは、すぐにその敵を攻撃しよう。すると、敵は転んで、アシュリーを手放す。

↑アシュリーを巻きこまないように、敵の脚を攻撃するか、閃光手榴弾を使おう。

トラップを排除する

アシュリーもトラバサミに引っかかることがある(→P.45)。そうなる前にトラバサミを作動させておき、安全を確保しよう。

↑万が一、アシュリーがトラバサミを踏んだときは、すぐに近づいて助けること。

アシュリーが連れ去られるとゲームオーバー

アシュリーをつかまえた敵は、彼女を肩にかついで出入口へ向かう。その出入口を出てしまうと、アシュリーが連れ去られてゲームオーバーだ。

アシュリーを肩にかついだ敵が向かうのは、[illegible]

↑[illegible]

アシュリーの体力を回復させる方法

アシュリーがそばにいるときは、回復アイテムをレオンとアシュリーのどちらに使うかを選ぶことができる。アシュリーの体力が減っているときは、この方法で回復させよう。また、ハーブ(黄)を組み合わせた回復アイテムをアシュリーに使えば、彼女の体力の最大値をアップさせることも可能だ。

←アシュリーは体力の最大値が低いので、ハーブ(緑)を使うだけで全回復することも。

アシュリーが単独行動する場面

Chapter 3-4では、ワナや敵の包囲から逃れたアシュリーが、レオンのいる場所へひとりで向かうという場面がある。このときには、レオンではなくアシュリーを操作することになるのだ。しかし、アシュリーはレオンのように武器を持っていないので、敵から逃げることがメインとなる。

←鉄の金具から解放されたアシュリーが隣の部屋へ逃げこむと、単独行動に切りかわる。

移動するときの注意点

アシュリーの操作方法は、基本的にレオンと変わらない。ただし、アシュリーの居場所によって視点がいろいろと変わるため、アシュリーの向きに注意しないと見当ちがいの方向へ進んでしまうのだ。

↑NORMALやPROFESSIONALでは、過去の「バイオハザード」と同じ第三者視点になり、目的の場所へ移動するのが難しくなる。

←EASYでは、アシュリー操作時の視点も通常どおり背後からのものになる。

敵に攻撃する方法

アシュリーは武器を持っていない。しかし、特定の場所に置かれたランタンを投げれば、敵に大ダメージを与えることができる(→P.42)。また、扉を強く開ける動作でも敵に攻撃可能だが(→P.38)、与えるダメージは小さめ。

ランタンに近づいて「投げる」

↑円内にあるのがランタン。近づいて「投げる」が表示されたら●ボタンを押そう。

炎を広げてダメージを与える

↑敵の近くに敵がいる位置へランタンを投げダメージを与えつつ敵を転倒させる。

手に入れたアイテムの使い道

アシュリーが単独行動しているときは、回復アイテムをはじめ、弾薬、キーアイテム、宝、ファイルを拾うことができる。このうち回復アイテムは、アシュリー操作時でも使うことが可能だ。

無事にアシュリーがレオンと合流すると、アシュリーの持つすべてのアイテムがレオンに移動され、単独行動時はできるかぎりダメージを受けないようにして、レオンのために回復アイテムを温存しておくといいだろう。なお、アシュリーの体力は、レオンと合流した時点で満タンに回復する。

←アシュリーの体力が減っても、拾ったアイテムで回復できる。

←回復をひかえていれば、合流時にこれだけの回復アイテムを渡せる。

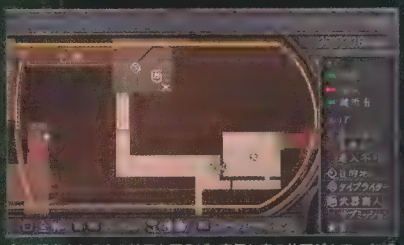
アドバイス

全体マップ画面をこまめに見よう

●ボタンを押すか、ステータス画面で「マップ」を選ぶと、周辺の全体マップが表示される。このマップには、レオンをはじめ、武器商人やタイプライターなどの位置が示されるのだ。目的地の位置を知ることもできるので、自分の向きや行くべき場所を見失ったときは、すぐに全体マップ画面を見よう。

○全体マップで確認しておきたい要素

- 自分の位置と向き
- 目的地の位置とそこへ行くためのルート
- 宝の位置とそれを入手したかどうか



↑武器商人から宝の地図を買えば、高価な宝の位置が★マーク（手帳は✕マーク）で表示される。お金かせぎに役立てよう。

アクションボタンを活用すべし

探索でも戦闘でも、アクションボタンによる行動は重要だ。とくに戦闘では、専用の動作で攻撃したり、敵の攻撃をかわすことができるので、うまく活用したい。なお、ガナード との戦いでは、ちかく（）以外のアクションボタンによる攻撃で敵を倒せば、寄生体の出現を防げるというメリットも得られる。

←ベリィ・トゥ・ベリィは、高確率で敵を即死させるうえ、寄生体を出現させずにすむ。

戦闘におけるアクションボタンの操作方法

戦闘では、アクションボタンで敵を振りほどいたり、敵の攻撃をかわしたりすることができる。それらを実行するときには、以下のように操作するのがオススメだ。

敵を振りほどくとき（左スティック）

敵の攻撃をかわすとき（● ＋● または L1 ＋ R1 ）

アタッシュケース内の整理整頓を忘れずに

[illegible]ったアイテムをできるだけ多く持ち歩くために、アタッシュケース内はこまめに整理しよう。下の写真は、レオンが古城に着いた直後の配置の例。武器・回復画面を開いたときは、アイテムを選ぶための力ーソルが左上に表示されるので、選択する機会の多いアイテムは左上あたりに置くといいだろう。

武器と強化パーツ

使う機会の多い順に左上から下へ並べていく。強化パーツは選択する機会が少ないので空いた場所に置こう。

手榴弾

武器・回復画面を開いてからすぐ選べるように、アタッシュケースの上側に置いておくのがオススメ。

回復アイテム

右上にまとめる。こうすれば武器・回復画面を開き、カーソルを左へ動かすだけで選択可能に。

弾薬

あまったスペースにまとめて置く。弾薬のサイズはどれも同じなので、ほかの弾薬との入れかえがやりやすい。

アタッシュケースの購入は最優先で

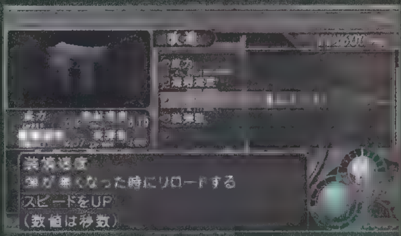
[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

武器の改造は威力がメイン

武器を改造すれば戦力がアップするとは言え、それぱかりしていると所持金がすぐになくなる。改造は必要な部分のみ行なったほうがいい。

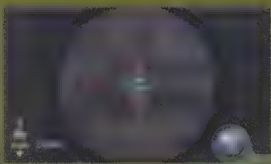
オススメは、威力を優先的に上げ、そのうえで装弾数を増やしていくというもの。連射速度を上げたり限定仕様に改造するのは、所持金にゆとりができてからにしよう。なお、ライフル系の武器は、通常のガナードの頭部を撃ったり、リヘナラドールとアイアンメイデンの弱点を撃つだけなら、威力を上げてもあまり意味がないので注意。



↑ハンドガンやマシンピストルのように弾の消費が激しい武器は、リロードする機会が多いため、[illegible]も上げておきたい。

装弾数の改造は弾を使ったあとで

[illegible]



[illegible]

敵の弱点を突いて戦おう

ほとんどの敵は何らかの弱点を持つ。そこに攻撃すれば、与えるダメージが大きくなったり、敵をしばらく行動不能にできるものだ。逆に、敵の弱点を知らないと十分なダメージを与えられないこともあるので、クリーチャーの章（→P.90～187）を参考にして、効果的な攻撃を仕掛けよう。

←敵の弱点だけを狙えば、倒すのに必要な攻撃回数が減り、弾薬の温存につながる。

敵によっては即死させる方法もある

特定の方法を使えば、敵を即死させることができる（右記参照）。敵の体力がまだ多いときやゲームランクが高いときは、これらの方法で短時間に倒すといい。ただし、敵を谷底や溶鉱炉などに落として倒すと、戦利品を拾えなくなることを忘れずに。また、ロケットランチャーの攻撃に耐える敵もいるので注意（→P.80）。

○敵を即死させるおもな方法

- ロケットランチャーの弾を直撃させる
- 寄生体が出現した状態の敵（ガナード、コルミロス、アルマデューラ）に閃光手榴弾を使う
- コルミロスに焼夷手榴弾を使う
- 敵を谷底や溶鉱炉などに落とす

壁を背にして戦うのが安全

視点の関係上、レオンの背後や左右の様子は見えにくい。敵が何体もいるときは、通路の行き止まりや部屋のスミなど、前方以外に障害物がある場所で戦うようにして、敵の不意打ちを防ぐのがオススメだ。さらに言うと、このときはレオンの前方に敵が集まるため、ショットガンや手榴弾などでまとめて倒しやすいというメリットも得られる。

ちなみに、アシュリーを連れているときは、指示が「ついて来い」だと武器をかまえたときの視点が引き気味となり、周囲の様子が見やすくなる。

↑敵に囲まれたときにそのまま戦うのは危険。壁を背にできそうな場所まで逃げたあと、追いかけてきた敵を片づけていくこと。

体力ゲージが緑の状態をキープするべし

レオンの体力ゲージが黄～赤の状態だと、敵に捕まれる危険性が高くなるうえ、移動速度も落ちてしまう（→P.27）。すぐにアイテムを使って回復させること。また、そのときは体力の最大値が上がるアイテムを優先的に使うといい。なお、ゲームランクが高いと、一撃で1000を越すダメージを受けることもあるので、体力ゲージが緑の状態（残り800以上）でも油断しないように。

←全回復にはこだわらなくてもいいので、こまめに回復させていくことを心がけたい。

戦闘中に別のマップへ行くのも手

敵を振り切れないときや、弾をリロードする時間がないときは、いったん別のマップへ逃げこむのが安全だ。ただし、そのときは下記のような変化が起きることを覚えておこう。なお、強敵と戦うときは周囲の出入口がふさがれることが多く、別のマップへ逃げるという方法が使えない。

○別のマップへ移動したときの変化

- コンティニューポイントが更新される
- 敵の位置がもとにもどる
- 敵の体力が全回復する(一部のぞく)
- 敵が落とした戦利品が消える(一部のぞく)

← 城-2B 門番の直下で、ガラドールの手前にいる邪教徒2体を倒してから外へ出る。

←ふたたびもどってくると、ガラドールが最初の位置にもどり、戦いやすくなる。

リトライのことも考えよう

[illegible]

リロードはこまめに

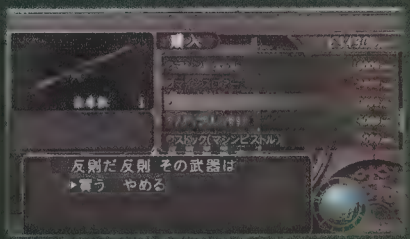
敵と戦っているときに残弾数がゼロになると、リロードの動作中に攻めこまれることがある。そうならないよう、敵を倒したり転倒させるたびにリロードをしておこう。また、敵の攻撃をアクションボタンでかわす直前にリロードをはじめ、攻撃をかわしながら弾を装填するのも手だ。

←ハンドガン装備のときは、敵の攻撃が途切れるたびにリロードする習慣をつけたい。

つねに30000PTASを残すこと

30000PTASとは、武器商人からロケットランチャーを買うのに必要な金額。これだけのお金があれば、武器を何回か改造することもできるが、それで所持金を使いきってしまうと、強敵と出会ったときに手詰まりとなる可能性がある。

とくに、エルヒガンテ、ヴェルデューゴ、サラザールに対しては、武器が弱かったり、ゲームランクが高いと、長期戦は避けられない。つねに30000PTAS以上残しておき、「ロケットランチャーで倒す」という最終手段がとれるようにしておこう。

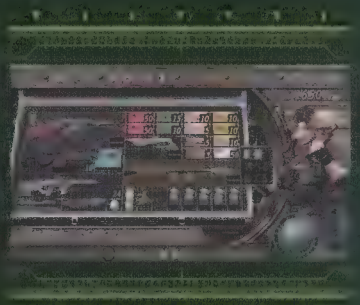


↑ロケットランチャーは、ゲームランクが高いほど利用価値の高い武器。しかも、所持金さえあれば何度でも買えるのだ。

section 2

biohazard

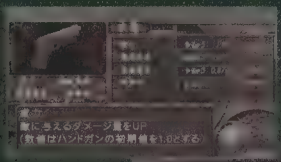
WEAPON
武器の基礎知識



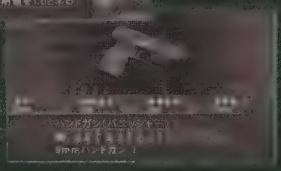
本編やミニゲームで使用できる武器は全26種類(GC版では24種類)。それらに共通するシステムを解説するので、武器を使いこなすための第一歩としてチェックしてほしい。

武器の性能

武器の性能は、右にあげた5種類に分類できる。所持している武器の性能を知りたければ、武器・回復画面で「調べる」コマンドを実行しよう。なお、これらの性能は、武器商人との取引で強化することが可能だ。



←武器の性能は、武器商人に改造を頼むときにも見ることができる。



➡貫通能力が表示されるのは、ハンドガン(パニッシャー)の解説文のみ。

武器の性能の種類

種類	内容
威力	敵に与えるダメージ量に影響する「攻撃値」の目安。改造していないハンドガンが基準となっており、その攻撃値を1.0として表示される。実際に与えるダメージ量はゲームランク(→P.24)をはじめ、攻撃する敵の種類や狙う部位によっても変わる
連射速度	弾を撃ってから再発射が可能になるまでの時間
装填速度	リロード(弾薬の装填)にかかる時間
装弾数	武器に装填しておける弾薬の数
貫通能力	撃った弾が何体の敵を貫通するか。1体にしか当たらない武器もある

弾の射程

銃から発射された弾は、基本的に一直線に飛んでいく。その距離は50メートル(ライフル系、マインスロアー、ロケットランチャー系、クラウザー用アーチェリーは無限)で、かなり遠くにいる敵を狙うこともできる。なお、ショットガン系で撃った弾は拡散して飛ぶが、どの弾も50メートル先まで届く。

←円内にいるガナードとの距離が約50メートル。このくらいの位置まで攻撃が届くのだ。

飛距離による威力の変化

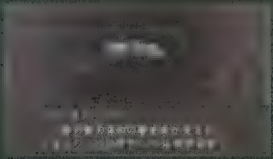
基本的に、発射した弾の威力が途中で落ちることはない。遠くにいる敵を攻撃したときや、撃った弾が敵を貫通したあとでも、与えるダメージは変わらないのだ。

例外はショットガンの弾で、銃口から6メートル(エルヒガンテに対しては8メートル)飛んだところで威力が大幅に落ち、さらに、弾を当てた相手が吹き飛ばなくなる。ただし、限定仕様(→P.62)に改造したショットガンやライオットガンなら、撃った弾の威力があまり落ちずにすむ。

強化パーツ

特定の武器は、強化パーツを装着させると性能が下のように変わる。ただし、武器の種類ごとに装着できる強化パーツが決まっているため、たとえばハンドガンをスコープ化させるようなことはできない。

強化パーツを武器に装着させるには、武器・回復画面の「組合せ」コマンドで、武器と強化パーツを組み合わせればいい。逆に、強化パーツを武器からはずしたいときは、強化パーツを選んで「外す」コマンドを実行しよう。



●リヘナラドールやアイアンメイデンの弱点を撃つにはサーモスコープが必須。

●強化パーツが装着された武器を装備したときは、画面上で武器と強化パーツの両方にEのマークが表示される。

強化パーツの効果

手ブレ減少 例 ストック(レッド9) / ストック(マシンピストル)

手ブレが減り、狙いをつけやすくなる。

スコープ化 例 スコープ(マインスロアー)

スコープをのぞいて狙いを定めることができる。

高倍率ズーム 例 スコープ(ライフル) / スコープ(セミオートライフル)

スコープ画面でのズーム率をさらに上げられる。

熱源感知 例 サーモスコープ

特定の敵の体内にいる寄生体の位置がわかる。

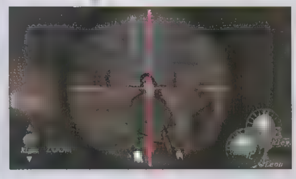
静音化 例 サイレンサー(ハンドガン)
※ミニゲーム「ザ・マーセナリーズ」でのウェスカーの初期装備(→P.404)

弾を撃ったときの音を敵に聞かれなくなる。

高倍率ズームの効果

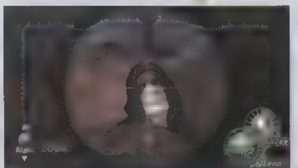
ライフル系の武器をかまえたときは、スコープをのぞいた視点(スコープ画面)に切りかわる。この画面では右スティックの上下でズーム率を調整できるが、強化パーツのスコープを装着しておくと、さらに遠くまで見えるようになるのだ。なお、スコープを装着していても、武器をかまえた時点での倍率は変わらない。

スコープなし



⬅ライフル系の武器は、本来ならこれくらいの倍率までしかズームできない。

スコープあり



➡ズームの倍率が上がり、はるか遠くにいる敵の様子も見えるようになる。

Section 2

WEAPON ▶ 武器の基礎知識

クリティカルヒット

クリティカルヒットとは、敵に与えるダメージが大幅に増える現象のことで、ガナードの頭部に攻撃したときにランダムで発生する。ちなみに、アクションボタンの「ベリィ・トゥ・ベリィ」や「もがく」で攻撃したときもガナードを即死させることがあるが、この現象はクリティカルヒットとは別物だ。

◀ガナードから出現した寄生体への攻撃もクリティカルヒットすることがある。

クリティカルヒットの特徴

- ガナードの頭部に弾を撃ちこむと発生する
- チェーンソー男、チェーンソー姉妹、巨大チェーンソー男、ガトリング男には発生しない
- 発生時は、敵に与えるダメージ量が「胴体に攻撃したときの10倍」に増える
- 発生確率は1／12だが、限定仕様にしたハンドガンの場合は5／12に上がる
- 撃った弾が防具に当たったり、腕で防がれたときは発生しない

ガナードの頭部破壊について

過去の『バイオハザード』シリーズでは、敵への攻撃がクリティカルヒットすると、その頭部がバラバラに砕ける「頭部破壊」が起きた。しかし、本作では、たとえ攻撃がクリティカルヒットしても、ガナードの首から寄生体が出現するときにしか頭部破壊が起きないのだ。

GC ガナードの頭部（ガナードの首から出現している寄生体も含む）に当てた攻撃でトドメを刺したときも、頭部破壊が起きる。そのため、ベリィ・トゥ・ベリィで攻撃したときは、敵の頭を地面にたたきつけた時点で、倒したかどうかの判別が可能。一方、ガナードの首から寄生体が出現するかどうかの判別は、PS2版よりも難しくなっている。

↑前作までとちがい、たとえショットガン系やマグナム系で攻撃しても、かならず頭部破壊が起きるわけではない。

銃をかまえたときの手ブレ

銃をかまえると、狙っている場所がフラフラと動く「手ブレ」が起きる。手ブレの大きさは武器ごとにちがい、マグナム系やマインスロアーは大きく、ハンドガン系やライフル系は小さい。また、ハンドガン（レッドQ）とマシンピストルは、強化パーツを装着すると手ブレを大幅に減らすことが可能だ。

←手ブレの可能性を考えずに弾を撃つと、攻撃がギリギリで当たらないこともある。

手ブレに打ち勝つには？

どんな銃を使っても、かならず手ブレは起きる。敵の近くでなら手ブレを気にせず戦えるが、遠距離からでも攻撃を当てることができるように手ブレを克服したい。

オススメの対処法は、銃口の向きを少しずつ変えるというもの。銃口の向きを変えはじめたときは手ブレが起きにくいので、左スティックまたは方向キーを「目標の方向に一瞬だけ操作する」ことをくり返し、レーザーサイトが目標に合った瞬間に弾を撃とう。

爆発の範囲

手榴弾をはじめ、マインスロアーやロケットランチャー系の武器は、爆発を起こして広範囲に攻撃できる。ただし、こちらも爆発に巻きこまれる危険性があるので注意すること。爆発の範囲は右の表にあるとおりで、こちらが爆発に巻きこまれる範囲は、敵を巻きこむ範囲よりも基本的に小さい。

←使う武器によっては、何体もの敵を爆発に巻きこんで一掃することができる。

爆発の攻撃範囲

爆発させる方法		対象による攻撃半径のちがい	
		キャラクター	敵、設置物
マインスロアー	威力Lv1	2メートル	2メートル
	威力Lv2	2メートル	4メートル
	威力Lv3	3メートル	6メートル
ボウガン		2メートル	4メートル
ワイヤー爆弾		2メートル	3メートル
ダイナマイト（ガナードが使うもの）		2メートル	4メートル
手榴弾、ドラム缶などの攻撃オブジェクト、発破用のダイナマイト		3メートル	6メートル
ロケットランチャー系		3メートル	6メートル

爆発から身を守るポーズの仕組み

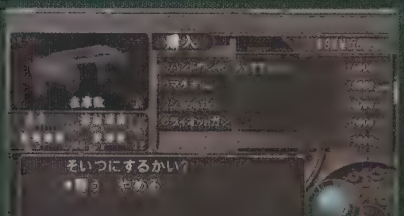
上記のとおり、操作キャラクターは敵よりも爆発に巻きこまれにくい。また、「敵だけが爆発に巻きこまれる範囲」にいるときは、自動的に身を守るポーズをとるが、この動作中はあらゆる攻撃を受けなくなる。しばらく身動きできなくなるものの、爆発だけでなく、ほかの攻撃も受けずにすむのだ。なお、アシュリーだけは、身を守るポーズをとることができない。

←これが身を守るポーズ。この動作中は、爆発の外側から攻撃されても安心。

武器商人

特定の場所には武器商人が立っていて、武器やアイテムの売買をしたり、武器の改造をしてくれる。お金さえあれば、心強い味方となるわけだ。

ただし、武器商人は「ガナードでありながら、お金さえ払えば誰とでも取引する」という人物。そのため、武器商人の近くにほかのガナードがいると、裏切り行為を仲間に知られたくないのか、レオンが話しかけようとしても無視するのだ。



↑大半の武器は、武器商人から買う方法でしか手に入らない。また、武器商人に改造を頼まないと、武器の性能は初期状態のままだ。

武器商人との取引で可能なこと

- 武器やアイテムを買う
- 手持ちの武器やアイテムを売る
- 手持ちの武器を改造する

武器商人の特徴

- レオンが特定の場所（→P.60）を訪れると、すべての武器商人の売っているアイテムの品ぞろえが変わったり、武器を改造できるレベルの限界が上がったりする
- 1回でもダメージを与えると力尽き、その場所では取引できなくなる（村-08 洞窟と城-07 聖堂にいる武器商人は、倒しても特定の時期になれば再出現する）
- 近くにガナードがいると取引できない

武器商人が売っている武器やアイテムの品ぞろえ

アイテム	値段 (AMATEURでの値段は初期装弾数が多いぶん上がる)	渓谷	洞窟	水路A	武器商人の隠れ家	洞窟(夜)	[illegible]小屋	リフト(上)	リフト(下)	古城入口	城壁	聖堂	庭園	大絵画の間	大廊下	時計塔外部	旧用水路A	採掘場前	旧城郭	塔	船乗り場	埠頭B	武器庫	通信塔	地下倉庫	控えの間	地下洞窟	野営地	カプセル実験室	鉄骨塔前	Round2以降
アタッシュケースLL	73000													◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
アタッシュケースL	40000																														
アタッシュケースM	24000	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
アーマー(防弾服)	60000																														
宝の地図(村)	3000	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎																						
宝の地図(古城)	6000																	○	○	○	○										
宝の地図(孤島)	9000																					◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	
ハンドガン	8000	○	○																												
ハンドガン(レッド9)	14000					◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
ハンドガン(パニッシャー)	20000																○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ハンドガン(ブラックテイル)	24000									◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
ハンドガン(マチルダ)	70000																														○
マグナム	38000									◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
マグナム(キラー7)	77700																					○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ハンドキャノン	0																														◎
ショットガン	20000	○	○																												
ライオットガン	32000									◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
ショットガン(セミオート)	43000																○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ライフル	12000	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
ライフル(セミオート)	35000																														
マシンピストル	10000	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
マインスロアー	9800																														
シカゴタイプライター	1000000																														◎
ロケットランチャー	30000	○	○																												
無限ロケットランチャー	1000000																														◎
ストック(レッド9)	4000																														
ストック(マシンピストル)	4000		◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
スコープ(ライフル)	7000	○	○																												
スコープ(セミオートライフル)	10000									◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
スコープ(マインスロアー)	8000																														
救急スプレー	5000	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎

購入が可能になるChapterおよび武器商人の居場所

※ハンドキャノンとシカゴタイプライターは、特定の条件を満たすと[illegible]
※難易度がEASYだとアタッシュケースMの値段が12000になる
※難易度がPROFESSIONALだとアーマー(防弾服)は売っていない
※Round2以降でも、宝の地図は探索しているステージのものしか売っていない
※[illegible]コインを10[illegible]以上[illegible]すと(→P.201)、ハンドガン(パニッシャー)が1[illegible]だけ[illegible]
[illegible]

救急スプレーの在庫数

武器商人が売っている救急スプレーの在庫数は、レオンが持つ回復アイテムの数によって決まる。詳細は右のとおりで、回復アイテムが少ないときのみ救急スプレーが買えるわけだ。なお、ここで言う在庫数は「連続で買える個数」なので、在庫数がゼロになっても、手持ちの回復アイテムが減ればふたたび買えるようになる。

←回復アイテムを何個も持っているあいだは救急スプレーが品切れで買えない。

回復アイテムごとに設定された評価点を、手持ちの個数のぶんだけ合計する。

手持ちの回復アイテム	評価点
ハーブ(赤、黄、赤+黄)、卵(各種)、ブラックバス、ランカーバス	0点
ハーブ(緑)	1点
組み合わせたハーブ(赤+黄をのぞく)、救急スプレー	2点

取引をする画面で「購入」の項目を選んだときに、評価点の合計から救急スプレーの在庫数が決まる。

評価点の合計	在庫数
0～1点	2個
2～3点	1個
4点以上	在庫なし

※AMATEURでは品切れにならない

改造で上げられる武器のレベルの上限

改造が可能になるChapterおよび武器商人の居場所

武器	性能	威力	連射速度	装填速度	装弾数
ハンドガン					
ハンドガン（レッド9）					
ハンドガン（パニッシャー）					
ハンドガン（ブラックテイル）					
マグナム					
マグナム（キラー7）					
ショットガン					
ライオットガン					
ショットガン（セミオート）					
ライフル					
ライフル（セミオート）					
マシンピストル					
マインスロアー					

※☆は限定仕様（→P.62）に改造できることを示す

武器リスト

武器リストの見かた

❶**サイズ**……アタッシュケース内のマスを占有する数。

❷**入手方法**……武器を手に入れる方法。基本的に、ミニゲームでの初期装備は除外している。

❸**使う弾薬**……武器に装填できる弾薬の種類。

❹**強化パーツ**……組み合わせが可能な強化パーツの種類と効果。

❺**図解**……武器の特徴を図で示したもの。

❻**解説**……武器の性能や使い道の説明。

❼**性能データ**……武器の性能と、改造による性能の変化。各項目の意味はP.56に掲載している。

❽**限定仕様**……限定仕様の性能と限定仕様にするための条件。

補足情報❶ 武器の限定仕様について

大半の銃は、すべての性能を限界まで上げると「限定仕様」に改造できる。改造後の変化は武器ごとにちがい、ほとんどの武器は威力または装弾数が大幅にアップするが、なかには新しい能力が得られる武器もあるのだ。なお、限定仕様に改造するには、特定の場所を訪れることも必要なので忘れずに。

補足情報❷ 武器をかまえるのに必要な時間

武器	所要時間
ナイフ	0.4秒
ハンドガン系	0.2秒
マグナム系	0.2秒
ハンドキャノン	0.2秒
ショットガン	0.4秒

武器	所要時間
ライオットガン	0.4秒
ショットガン(セミオート)	0.26秒
ライフル系	1.03秒
マシンピストル	0.26秒
マインスロアー	0.7秒

武器	所要時間
シカゴタイプライター	0.26秒
ロケットランチャー系	1.17秒
クラウザー用アーチェリー	0.7秒
ボウガン	0.6秒
手榴弾(各種)	0.21秒

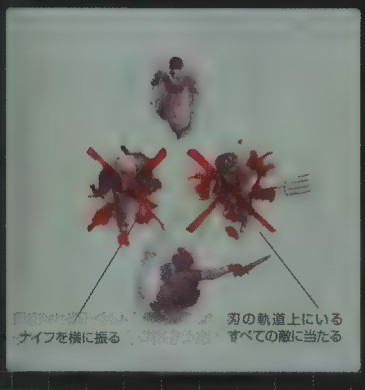
※かまえを中断して[illegible]

COMBAT KNIFE

ナイフ

サイズ　（※アタッシュケースには収納されない）

入手方法　初期装備
使う弾薬　なし
強化パーツ　なし



性能データ

威力
1.3

連射速度
0.8秒

装填速度

射程距離

非力ながら用途は豊富

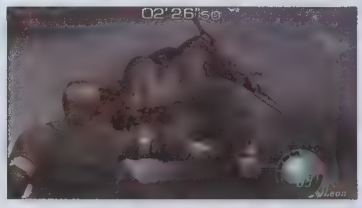
何度でも使える武器で、弾薬を温存したいときに役立つ。ただし、威力が低いうえに、攻撃が遠くに届かないので、敵の反撃を受けないような状況で使うこと。敵が転倒していたり、ハシゴをのぼっているときを狙うか、敵が攻撃を空振りしたところにダメージを与えていくといいだろう。

←連撃が得手でも、こちらの動きかたによっては反撃を受けずに攻めていける。

➡トラバサミを作動させたり、木箱を壊すときは、基本的にナイフを使おう。

ナイフによる攻撃が有効な敵

武器のなかでは最弱であるナイフだが、戦う相手しだいで実用性が上がる。とくに、Chapter 5-3で戦うクラウザーに対しては、マグナム系の武器に匹敵するほどの大ダメージを与えることができるのだ。また、リヘナラドールやアイアンメイデンに対しては、敵を転倒させてから連続して使うと、立ち上がらせることなく倒せるので覚えておこう(→P.126)。



↑ナイフの攻撃をクラウザーに当てれば、その一撃で敵はひるみ、連続でダメージを与えるチャンスが得られる。

HANDGUN
ハンドガン

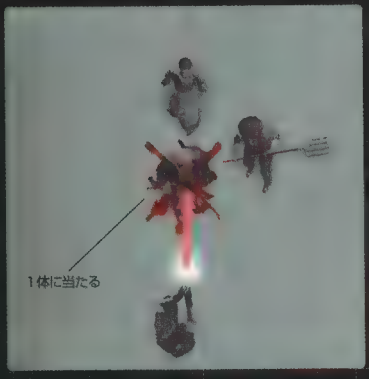
サイズ

入手方法 初期装備、8000PTASで買う(Chapter 1-2の 村-05 渓谷以降)

使う弾薬 ハンドガンの弾

強化パーツ サイレンサー(ハンドガン)
……発射音を敵に聞かれなくなる

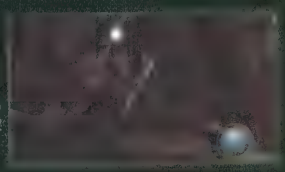
※ミニゲーム「ザ・マーセナリーズ」でのウェスカーの初期装備(→P.404)



標準的な性能を持つ銃

威力はあまり高くないが、弾薬が手に入りやすいため、おもにガナードとの戦いで使うといい。攻撃するときは、頭部を撃ってダメージを増やすか、下半身を撃って敵の動きを止めよう。一方、ガナード以外のクリーチャーに対しては、押し負けることが多いので別の武器を使いたい。

←敵の頭部かヒザ下を撃てば、アクションボタンで攻撃することが可能になる。



➡ナイフでは届かない位置にある敵や物を壊すときは、この武器が役立つ。

性能データ

Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	改造が可能になるタイミング 場所	改造費用
威力				
1	1.0			
2	1.2	1-2	村-05 渓谷	7000
3	1.4	2-1	村-14 武器商人の隠れ家	10000
4	1.6	3-1	城-01 古城入口	15000
5	1.8	3-1	城-07 聖堂	18000
6	2.0	4-1	塔-24 時計塔外部	20000
連射速度				
1	0.47秒			
2	0.40秒	1-2	村-05 渓谷	5000
3	0.33秒	3-1	城-01 古城入口	12000
装填速度				
1	1.73秒			
2	1.47秒	1-2	村-05 渓谷	4000
3	0.87秒	3-1	城-01 古城入口	10000
装弾数				
1	10発			
2	13発	1-2	村-05 渓谷	4000
3	16発	2-1	村-14 武器商人の隠れ家	6000
4	19発	3-1	城-01 古城入口	8000
5	22発	3-1	城-07 聖堂	10000
6	25発	4-1	塔-24 時計塔外部	12000

限定仕様

クリティカルヒットの発生する確率が1／12から5／12に上がる。威力は変わらないので、ガナードとの戦いでしか効果を発揮しないが、寄生体が出現したガナードを倒しやすくなるのが利点。

4-3	墓-34 旧城跡	57000

RED9

ハンドガン(レッド9)

入手方法 14000PTASで買う(Chapter 2-2の村-08洞窟以降)

使う弾薬 ハンドガンの弾

強化パーツ ストック(レッド9)
……手ブレが80%減る

威力の高さをどう活かすか

ハンドガン系では威力がもっとも高い。また、強化パーツで手ブレを減らせるので、敵の弱点を積極的に狙い、より大きなダメージを与えていくことができる。なお、ほかのハンドガンよりもサイズが大きいため、この武器を入手するときは新しいアタッシュケースも買っておきたい。

←通常のガナードに使うのが基本だが、限定仕様にすれば強敵に対しても有効。

➡強化パーツのストックを含めると、サイズは合計1×3スにもどる。

性能データ

Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
威力				
1	1.6	—	—	—
2	1.8	2-2	村-08 洞窟(夜)	15000
3	2.1	3-1	城-01 古城入口	20000
4	2.4	3-1	城-05 聖堂	24000
5	2.9	4-1	城-14 時計塔外部	28000
6	3.7	4-1	城-14 旧城跡	45000
連射速度				
1	0.53秒	—	—	—
2	0.47秒	2-2	村-08 洞窟(夜)	10000
3	0.40秒	3-1	城-07 聖室	15000
装填速度				
1	2.37秒	—	—	—
2	2.20秒	2-2	村-08 洞窟(夜)	6000
3	1.67秒	3-1	城-07 聖室	10000
装弾数				
1	8発	—	—	—
2	10発	2-2	村-08 洞窟(夜)	6000
3	12発	3-1	城-01 古城入口	8000
4	15発	3-1	城-05 聖堂	12000
5	18発	4-1	城-24 時計塔外部	16000
6	22発	4-1	城-14 塔	22000

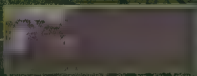
限定仕様

威力が6.5になる。改造前の3.7から2倍近くにまで上がり、ほとんどのガナードを数発で倒すことが可能。弾薬が手に入りやすく、連射も速い点を活かして、強敵との戦いで使ってもいい。

限定仕様への改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
4-4	城-40 船乗り場	80000

PUNISHER

ハンドガン(パニッシャー)



サイズ

入手方法 20000PTASで買う(Chapter 2-3の村-1[illegible]鷹城小屋以降か、武器商人からもらったものを売ったあと)／青コインを10個以上壊して武器商人からもらう(→P.201)

使う弾薬 ハンドガンの弾

強化パーツ なし

弾が貫通し、最大で2体に当たる(敵が持つ盾や投げた武器も貫通する)

性能データ

Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
威力				
1	0.9			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	水路A	10000
[illegible]	[illegible]	[illegible]	村-08 洞窟(夜)	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	聖堂	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	時計塔外側	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	旧城跡	[illegible]
連射速度				
1	0.47秒			
[illegible]	0.40秒	[illegible]	水路A	[illegible]
[illegible]	0.33秒	[illegible]	聖堂	20000
装填速度				
1	1.70秒			
2	1.47秒	1-3	水路A	[illegible]
3	0.83秒	3-1	城-07 聖堂	18000
装弾数				
1	10発			
[illegible]	13発	1-1	水路A	[illegible]
3	16発	2-2	村-08 洞窟(夜)	10000
[illegible]	20発	[illegible]	聖堂	15000
[illegible]	24発	[illegible]	時計塔外側	18000
[illegible]	28発	[illegible]	旧城跡	24000

貫通能力を活かして戦え

撃った弾が敵を貫通するため、複数の敵が正面にいるときに使おう。ただし、敵の頭部を狙うと1体にしか当たらないことが多いので、胴体か下半身を狙ったほうがいい。なお、この武器を手に入れるときは、青コインを15個壊し、買ったり威力をLv2にしたりするための費用を浮かせること(→P.201)

←ガナードが持つ盾を貫通するので、敵をひざまずかせるのが比較的ラク。

→横幅のせまい場所で戦えば、敵が直線上に並び、2体同時に当てやすくなる。

限定仕様

貫通能力が上がり、撃った弾が5体まで当たるようになる。3〜5体の敵が一直線に並ぶケースはまれなので、盾を持った敵の背後にいる敵にも弾が届く武器として使っていくといいだろう。

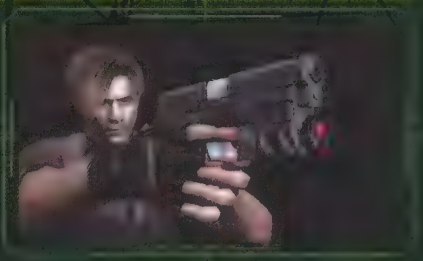
限定仕様への改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
4-4	城-40 船乗り場	40000

WEAPON ハンドガン(パニッシャー)

BLACKTAIL

ハンドガン(ブラックテイル)

サイズ



入手方法 24000PTASで買う(Chapter 3-1の城-01 古城入口以降)

使う弾薬 ハンドガンの弾

強化パーツ なし

性能データ

Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
威力				
1	1.6			
2	1.8	3-2	城-01 古城入口	15000
3	2.0	3-2	城-11 庭園	18000
4	2.3	4-1	城-24 時計塔外部	24000
5	2.7	4-3	城-34 旧城跡	30000
6	3.2	4-4	城-40 船乗り場	40000
連射速度				
1	0.47秒			
2	0.40秒	3-1	城-01 古城入口	10000
3	0.27秒	4-3	城-34 時計塔外部	20000
装填速度				
1	1.70秒			
2	1.47秒	3-2	城-11 古城入口	8000
3	0.83秒	4-3	城-34 時計塔外部	16000
装弾数				
1	15発			
2	18発	3-1	城-01 古城入口	8000
3	21発	3-2	城-11 庭園	10000
4	25発	4-1	城-24 時計塔外部	15000
5	30発	4-3	城-34 旧城跡	20000
6	35発	4-4	城-40 船乗り場	25000

バランスのとれたハンドガン

威力の高さと装弾数の多さがウリで、使い勝手はいい。初期装備のハンドガンを全体的に強くした感じの武器だが、限定仕様にしたときのメリットはハンドガンほど大きくない。また、改造にかかる費用が高いため、この武器に買いがえるかどうかは、すでに作っているハンドガンの性能をもとに決めよう。

←ほかのハンドガンと同じく、通常のガナードとの戦いで使うのが基本となる。

➡連射速度と装填速度もハンドガン系で最上位クラス。Lv1でも十分に役立つ。

限定仕様

威力が4.5になる。費用が高いわりに、威力の上がる割合が約1.4倍とあまり変化がないので、所持金にゆとりができるまでは、ほかの武器の改造を優先させたほうがいいだろう。

改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
4-4	城-40 船乗り場	80000

MATILDA

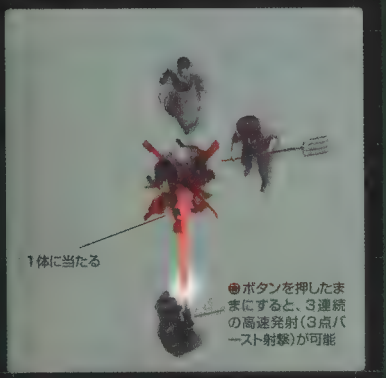
ハンドガン(マチルダ)

サイズ

入手方法 70000PTASで買う(Round2以降)

使う弾薬 ハンドガンの弾

強化パーツ なし



性能データ

Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
威力				
1	1.5			
2	1.7	——	(Round2以降)	15000
3	1.9	——	(Round2以降)	17000
4	2.1	——	(Round2以降)	20000
5	2.3	——	(Round2以降)	25000
6	2.5	——	(Round2以降)	35000
連射速度				
1	0.23秒			——

※3点バースト射撃中の連射速度は0.06秒

装填速度				
1	1.73秒			
2	1.47秒	——	(Round2以降)	6000
3	0.87秒	——	(Round2以降)	15000
装弾数				
1	15発	——		——
2	18発	——	(Round2以降)	7000
3	21発	——	(Round2以降)	10000
4	24発	——	(Round2以降)	12000
5	27発	——	(Round2以降)	16000
6	30発	——	(Round2以降)	20000

バースト射撃で撃ちまくれ

連射性能がとても高いので、ハンドガン系よりもむしろマシンピストルに近い武器と言える。連射が速すぎるゆえにムダ撃ちしやすく、すぐに弾薬がなくなってしまうのもマシンピストルと同様。弾をはずさないためにも、ときには胴体などの当てやすい部位を優先的に狙ったほうがいい。

←威力がそれなりに高いうえ、短時間のうちに何度も弾を撃ちこめる。

→改造で装弾数を増やしておかないと、数秒間撃つだけで残弾数がゼロに。

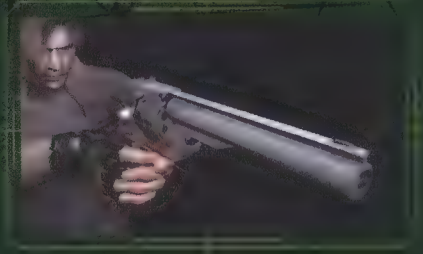
限定仕様

装弾数が100発に増える。弾薬の消費が激しい武器なので、リロードの回数が減るのはうれしいところ。ただし、弾薬が節約できるわけではないため、ムダ撃ちはしないように慎重に使おう。

限定仕様への改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
——	(Round2以降)	35000

MAGNUM
マグナム

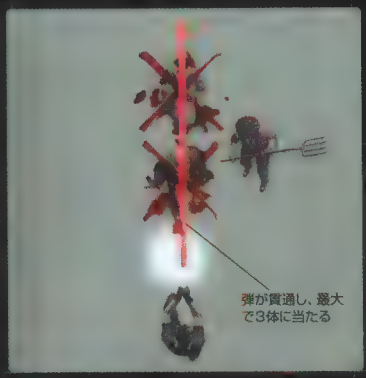
サイズ



入手方法 38000PTASで買う(Chapter 3-1の城-01 古城入口以降)／Chapter 4-1の城-16 西側城壁で拾う

使う弾薬 マグナムの弾

強化パーツ なし



驚異的な威力で敵を蹴散らそう

高い威力を誇る武器。弾薬を入手しづらいので、ガトリング男やヴェルデューゴといった強敵との戦いのみ使おう。また、U-3を確実にひるませることもできるが、この敵はマグナム系での攻撃のダメージを半減する能力を持つため、倒すにはそれなりの弾数が必要となる。

←連続で敵に撃ちこめば、わずかな時間で大ダメージを与えることができる。

→敵を何体も巻きこめるときなら、通常のガナードに対して使うのも悪くない。

性能データ

Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	改造が可能になるタイミング 場所	改造費用
威力				
1	13.0	——	——	——
2	15.0	3-1	城-01 古城入口	25000
3	17.0	3-2	城-11 庭園	30000
4	20.0	4-1	城-24 時計塔外部	35000
5	24.0	4-3	城-34 旧城跡	50000
6	28.0	5-3	城-41 地下洞窟	70000
連射速度				
1	0.70秒	——	——	——
装填速度				
1	3.67秒	——	——	——
2	3.00秒	3-2	城-11 庭園	15000
3	2.33秒	4-3	城-34 旧城跡	20000
装弾数				
1	6発	——	——	——
2	8発	3-1	城-01 古城入口	15000
3	10発	4-1	城-24 時計塔外部	20000
4	12発	5-3	城-41 地下洞窟	25000

限定仕様

威力が50.0に上がり、どんな敵でも数発の攻撃で倒せるようになる。そのかわり、武器を手に入れてから限定仕様にするまでの費用は計455000PTASと、ほかの武器よりもはるかに高い。

限定仕様への改造が可能になるタイミング		
Chapter	場所	改造費用
5-3	島-25 野営地	150000

KILLER7

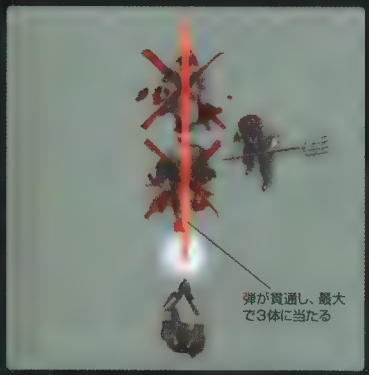
マグナム(キラー7)

サイス

入手方法 77700PTASで買う(Chapter 5-1の 島-02 埠頭B以降)

使う弾薬 マグナムの弾

強化パーツ なし



性能データ

Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
威力				
1	25.0	—	—	—
2	30.0	5-1	武器庫	62000
3	35.0	5-1	地下洞窟	78000
連射速度				
1	0.70秒	—	—	—
装填速度				
1	1.83秒	—	—	—
2	1.53秒	5-1	武器庫	30000
3	0.93秒	5-1	地下洞窟	30000
装弾数				
1	7発	—	—	—
2	10発	5-1	武器庫	30000
3	14発	5-1	地下洞窟	40000

✷ 買ったときから実用レベル

基本的な性能は通常のマグナムと同じだが、威力はこちらのほうが高い(限定仕様のマグナムには負ける)。また、初期状態から装弾数が多いうえ、リロードも速く、敵への攻撃が途切れにくい。購入や改造の費用が高いので、通常のマグナムから買いかえるかどうかは、性能と所持金を考えたうえで決めよう。

←改造していなくても、ほとんどの敵を数回の攻撃で倒すことができる。

➡威力や装弾数の改造はLv3が限度だが、1回ごとの変化がとても大きい。

限定仕様

(なし)

HAND CANNON

ハンドキャノン

サイズ 2×4

入手方法 武器商人からもらう(→P.364)
使う弾薬 ハンドキャノンの弾
強化パーツ なし

五つ星で入手できる五つ星の武器

ヴェノム系の強化版にあたる武器で、ガナード(チェーンソー系)に対する攻撃値の上限(→P.170)を無視したり、U-3に与えるダメージが半減されないという利点を持つ。ただし、装弾数が少なく、リロードも遅いので、ここぞという場面でのみ使うか、撃ちに限定仕様にしたほうがいい。

←本来なら一撃では倒せないはずのチェーンソー男を瞬時に倒すこともできる。

→限定仕様は、エルヒガンテを一撃でひるませるほどの威力を持つ。

性能データ

Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
威力				
1	30.0	—	—	—
2	35.0	—	(Round2以降)	40000
3	40.0	—	(Round2以降)	50000
4	45.0	—	(Round2以降)	70000
5	50.0	—	(Round2以降)	90000
★	60.0	—	(Round2以降)	120000
連射速度				
1	1.27秒	—	—	—
装填速度				
1	3.67秒	—	—	—
2	2.87秒	—	(Round2以降)	25000
3	1.83秒	—	(Round2以降)	50000
装弾数				
1	3発	—	—	—
2	4発	—	(Round2以降)	15000
3	5発	—	(Round2以降)	20000
4	6発	—	(Round2以降)	25000
5	8発	—	(Round2以降)	35000
6	10発	—	(Round2以降)	50000

限定仕様

威力が99.9に上がるうえ、装弾数が無限に変わる(何発でも撃てる)。手に入れたばかりの状態から限定仕様にするまでには合計で79万PTASも必要になるが、それだけの価値はあるはずだ。

Chapter		
—	(Round2以降)	200000

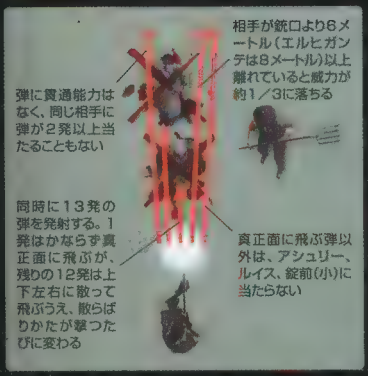
SHOTGUN
ショットガン

サイズ 2×8

入手方法 Chapter 1-1～1-3の村-02 村中央で拾う(NORMALとPROFESSIONALのみ)、初期装備(EASYとAMATEURのみ)／20000PTASで買う(Chapter 1-2の村-01 渓谷以降)

使う弾薬 ショットガンの弾

強化パーツ なし



拡散する弾で敵を一掃せよ

攻撃範囲が広く、複数の敵を巻きこみやすいのが特徴。ガナード(チェーンソー含む)をはじめ、コルミロスやノビスタドールに有効で、6メートル以内に引きつけて撃てば、十分なダメージを与えつつ敵を吹き飛ばすことができる。そのスキに追加ダメージを与えたり、敵から離れるなどするといい。

←敵がこのくらいまで近づいたら発射しよう。目前まで引きつける必要はない。

➡敵が広範囲に散らばるため、敵が投げてきた武器も簡単に撃ち落とせる。

性能データ

Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
威力				
1	4.0/1.4	—	—	—
2	4.5/1.6	1-2	村-04 渓谷	15000
3	5.0/1.8	2-1	村-03 武器商人の隠れ家	20000
4	6.0/2.2	3-1	城-01 古城入口	25000
5	7.0/2.5	3-2	城-02 大廊下	30000
6	8.0/3.0	4-3	城-04 旧城跡	40000
連射速度				
1	1.51秒	—	—	—
装填速度				
1	3.03秒	—	—	—
2	2.43秒	1-2	村-04 渓谷	7000
3	1.67秒	3-1	城-01 古城入口	15000
装弾数				
1	6発	—	—	—
2	8発	1-2	村-05 渓谷	8000
3	10発	2-1	村-03 武器商人の隠れ家	10000
4	12発	3-1	城-01 古城入口	12000
5	15発	4-3	城-02 大廊下	15000
6	18発	4-2	城-04 旧城跡	20000

※(／)の左側は6メートル以内にいる敵、右側は6メートルより離れている敵に対する威力

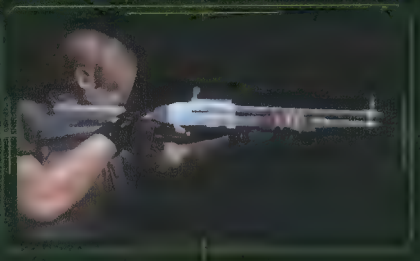
限定仕様

銃口から6メートル以上離れている敵に与えるダメージが改造前の2倍になる(威力が3.0から6.0に変化)。一方、6メートル以内にいる敵に攻撃したときの威力は改造前と変わらない。

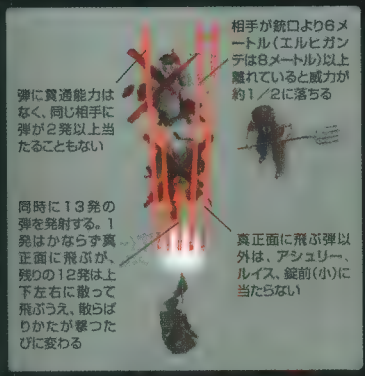
限定仕様への改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
4-4	城-40 船乗り場	40000

RIOT GUN
ライオットガン

サイズ



入手方法 32000PTASで買う(Chapter 3-1の城-01 古城入口以降)
使う弾薬 ショットガンの弾
強化パーツ なし



遠距離射撃にも有効な散弾銃

おもな用途は通常のショットガンと同じ。改造前の威力の高さや装弾数の多さは、通常のショットガンより上だ。ただし、Round1のプレイでは改造のレベルに制限があるため(→P.61)、武器をこまめに改造しても、同じように改造した通常のショットガンよりも性能が低くなってしまうことが多い。

←攻撃できる範囲は通常のショットガンと同じで、複数の敵を巻きこみやすい

➡遠くの敵に与えるダメージ量は、ショットガン系の武器のなかでもっとも多い。

性能データ

Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
威力				
1	5.0/2.5	—	—	—
2	5.5/2.8	1-1	城-01 古城入口	20000
3	6.0/3.0	1-2	城-02 城壁	24000
4	6.5/3.5	1-3	城-03 庭園	28000
5	7.0/3.5	4-1	城-04 時計塔外部	32000
6	8.0/4.0	4-4	城-05 船乗り場	50000

※「／」の左側は6メートル以内にいる敵、右側は6メートルより離れている敵に対する威力

連射速度				
1	1.53秒	—	—	—
装填速度				
1	3.03秒	—	—	—
2	2.43秒	3-1	城-07 聖堂	7000
3	1.67秒	4-4	城-05 船乗り場	20000
装弾数				
1	7発	—	—	—
2	9発	3-1	城-07 聖堂	10000
3	11発	3-2	城-11 庭園	12000
4	13発	4-1	城-24 時計塔外部	15000
5	15発	4-2	城-13 採掘場前	20000
6	17発	4-4	城-05 船乗り場	25000

限定仕様

弾の威力が全体的に上がる。銃口から6メートル以内の敵に対しては8.0から10.0に、6メートルより遠くの敵に対しては4.0から8.0にまで上がるが、改造にかかる費用は高い。

限定仕様への改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
4-4	城-05 船乗り場	120000

SHOTGUN(SEMI-AUTO)

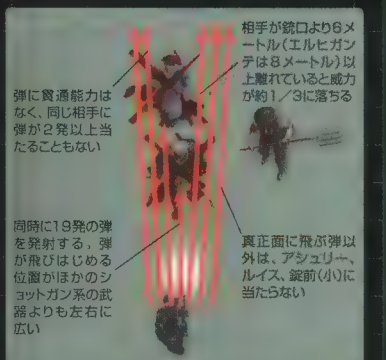
ショットガン(セミオート)

サイス

入手方法 43000PTASで買う(Chapter 4-1の 城-28 旧用水路A以降)

使う弾薬 ショットガンの弾

強化パーツ なし



真横の敵ごと吹き飛ばせ

ほかのショットガンにくらべて、性能が全体的に高い。しかも、攻撃範囲の横幅が広く、レオンの真横にいる敵にもダメージを与えることができる。また、サイズが合計10マス(ほかのショットガンは合計16マス)と小さいという利点もあるので、早い段階でこの武器に買いかえておきたい。

←多数の敵に囲まれてしまったときは、すかさずこの武器を使うといいだろう。

←レオンの前方と真横にいるすべての敵を吹き飛ばし、逃げ道を確保できる。

性能データ

Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
威力				
1	6.0/2.0	—		—
2	7.0/2.4	1-3	城-28 旧用水路A	25000
3	8.0/2.7	4-3	城-34 旧城跡	25000
4	9.0/3.0	4-4	城-40 船乗り場	32000
5	10.0/3.5	5-1	島-02 埠頭B	40000
6	12.0/4.0	5-1	島-05 武器庫	60000

※「／」の左側は6メートル以内にいる敵、右側は6メートルより離れている敵に対する威力

Lv	連射速度
1	1.10秒

Lv	装填速度	Chapter	場所	改造費用
1	3.00秒	—		—
2	2.40秒	4-1	城-28 旧用水路A	8000
3	1.85秒	4-4	城-40 船乗り場	16000

Lv	装弾数	Chapter	場所	改造費用
1	12発	—		—
2	14発	4-1	城-28 旧用水路A	10000
3	16発	4-3	城-34 旧城跡	12000
4	20発	4-4	城-40 船乗り場	16000
5	24発	5-1	島-02 埠頭B	18000
6	28発	5-1	島-05 武器庫	25000

限定仕様

装弾数が100発に増加。限定仕様にする前の装弾数が28発なので、ショットガンの弾の手持ちが70発以上も増えるというメリットが得られる。所持金にゆとりがあるなら、それを目的に改造するのも手だ。

Chapter	場所	改造費用
5-1	島-05 武器庫	60000

RIFLE
ライフル

サイス
1-2

入手方法 12000PTASで買う（Chapter 1-2の村-05渓谷以降）

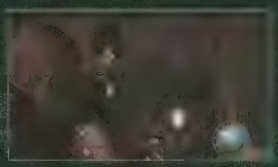
使う弾薬 ライフルの弾

強化パーツ スコープ（ライフル）
……最大ズーム率が上がる
サーモスコープ
……熱を感知して寄生体の位置がわかる

スコープ越しに敵を狙い撃て

連射速度は遅いが、スコープをのぞきながら撃つ銃なので、遠距離射撃に適している。ガナードの頭部に撃ちこむと、与えるダメージが通常の5倍に増えるのも長所のひとつだ。また、サーモスコープを装着していれば、リベナラドールやアイアンメイデンの弱点を狙い撃つこともできる。

←敵に気づかれない位置から撃ち、一撃でしとめることが基本となる。



➡発射後は自動的にスコープから目を離してしまうが、かわりに周辺の様子が確認可能。

性能データ

Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
威力				
1	4.0	—	—	—
2	5.0	1-2	村-05 渓谷	10000
3	6.0	2-1	城-11 武器商人の隠れ家	12000
4	8.0	3-1	城-01 古城入口	20000
5	10.0	3-1	城-07 聖堂	25000
6	12.0	4-1	城-24 時計塔外部	35000
連射速度				
1	2.73秒	—	—	—
装填速度				
1	4.00秒	—	—	—
2	3.23秒	1-2	村-05 渓谷	8000
3	2.33秒	2-1	城-01 古城入口	18000
装弾数				
1	5発	—	—	—
2	7発	1-2	村-05 渓谷	6000
3	9発	2-1	城-11 武器商人の隠れ家	8000
4	12発	3-1	城-01 古城入口	12000
5	15発	3-1	城-07 聖堂	18000
6	18発	4-1	城-24 時計塔外部	25000

限定仕様

威力が30.0になる。改造前の2.5倍に上がるため、ガトリング男やガラドールさえも数発で倒すことが可能。また、ガナードに対しては、頭部を狙わなくても致命傷を与えることができる。

Chapter		改造費用
4-3	城-34 旧城跡	80000

RIFLE(SEMI-AUTO)

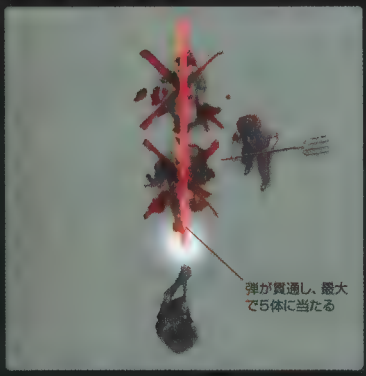
ライフル(セミオート)

サイズ

入手方法 35000PTASで買う(Chapter 3-1の 1-01 古城入口以降)

使う弾薬 ライフルの弾

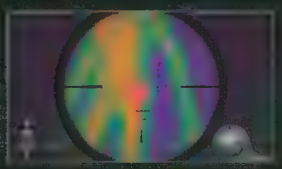
強化パーツ スコープ(セミオートライフル)
……最大ズーム率が上がる
サーモスコープ
……熱を感知して寄生体の位置がわかる



リロードの速さを活用しよう

総合性能は通常のライフルより上。さらに、発射後もスコープから目を離さずにすむため、連続で狙いをつけやすい。リヘナラドールやアイアンメイデンの弱点を狙うときに活用したい武器だ。なお、サイズの合計が通常のライフルよりも大きいので、買いかえる場合は注意すること。

←通常のライフルと同じく、頭部を狙い撃てばガナードを3発で倒せる。



➡サーモスコープを装着させれば、リヘナラドールやアイアンメイデンをすばやく倒すことが可能。

性能データ

Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
威力				
1	7.0			
2	8.0	2-1	1-01 古城入口	15000
3	9.0	3-1	1-01 聖堂	18000
4	11.0	4-1	1-01 大廊下	24000
5	13.0	4-3	1-01 旧城跡	30000
6	15.0	5-1	1-01 埠頭B	40000
連射速度				
1	1.83秒			
装填速度				
1	2.33秒			
2	1.90秒	2-1	1-01 古城入口	9000
3	1.33秒	4-1	1-01 大廊下	18000
装弾数				
1	10発			
2	12発	2-1	1-01 古城入口	10000
3	14発	3-1	1-07 聖堂	12000
4	17発	4-1	1-01 大廊下	15000
5	20発	4-3	1-34 旧城跡	20000
6	24発	5-1	1-02 埠頭B	25000

限定仕様

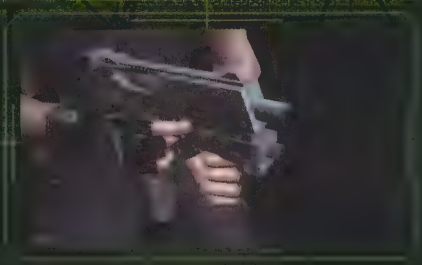
連射速度が0.80秒になり、改造前の2倍以上のペースで連射できる。敵を連続で倒せるだけでなく、弾をはずしたときでもフォローが効きやすいので、改造しておいてソンはないだろう。

限定仕様への改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
5-1	1-02 埠頭B	80000

MACHINE PISTOL

マシンピストル

サイズ 2×3



入手方法 10000PTASで買う(Chapter 1-2の村-06渓谷以降)

使う弾薬 マシンピストルの弾

強化パーツ ストック(マシンピストル)……手ブレが80%減る

性能データ

Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
威力				
1	0.4	—	—	—
2	0.5	1-3	村-08 洞窟	7000
3	0.6	2-2	村-08 洞窟(夜)	14000
4	0.8	3-1	城-01 古城入口	18000
5	1.0	3-1	城-02 聖堂	24000
6	1.2	3-1	城-03 大廊下	35000
連射速度				
1	0.10秒	—	—	—
装填速度				
1	2.0秒	—	—	—
2	1.93秒	1-3	村-08 洞窟	5000
3	1.87秒	3-1	城-07 聖室	15000
装弾数				
1	30発	—	—	—
2	50発	1-3	村-08 洞窟	7000
3	100発	2-2	村-08 洞窟(夜)	15000
4	150発	3-1	城-03 大廊下	20000
5	200発	3-3	城-34 旧城郭	25000
6	250発	4-1	城-40 船乗り場	35000

最速の連射で敵を押し返せ

連射性能が高い武器。その反面、1発あたりのダメージが小さいので、こまめに威力と装弾数を改造して、敵に押し負けないようにすること。ちなみに、ガナーに攻撃するときは、ひたすら敵の頭部を狙い撃てば、クリティカルヒット(→P.58)が発生し、本来よりも少ない弾数で倒せる場合が多い。

←敵が複数いるときは、向きを変えながら撃ち、それぞれの敵に弾を当てよう。

→すばやく撃てる点を活かし、敵の攻撃をかわしてはダメージを与えるのも手。

限定仕様

威力が1.8に上がる。改造する前の1.2にくらべると1.5倍の差はあるが、費用が10万PTASもかかるので、所持金にゆとりができるまでは、ほかの武器の改造を優先してもいい。

限定仕様への改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
4-4	城-40 船乗り場	100000

MINE THROWER

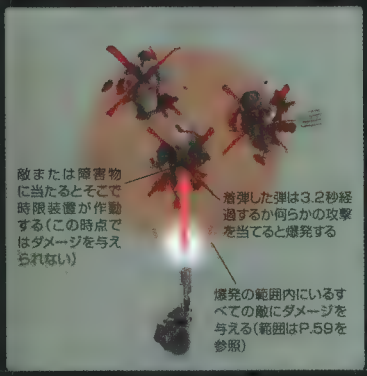
マインスロアー

サイズ

入手方法 9800PTASで買う(Chapter 3-1の 城-01 古城入口以降)

使う弾薬 マインスロアーの弾

強化パーツ スコープ(マインスロアー)
……武器をかまえるとスコープ画面に切りかわる。



性能データ

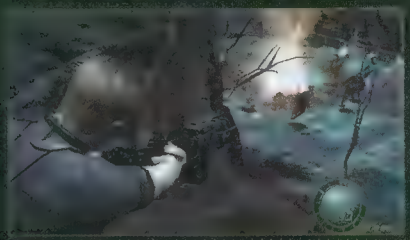
Lv	性能	改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
威力(攻撃範囲)				
1	半径2メートル			
2	半径4メートル	3-2	城-11 庭園	25000
3	半径6メートル	4-2	城-11 採掘場前	45000

※攻撃値はP.170~175を参照(レオンに対しては1/10、アシュリーに対しては1/20)

連射速度				
1	1.33秒			
装填速度				
1	3.43秒			
2	2.52秒	4-1	城-01 古城入口	25000
3	1.61秒	4-2	城-11 採掘場前	45000
装弾数				
1	5発			
2	7発	3-1	城-01 古城入口	25000
3	10発	4-2	城-11 採掘場前	45000

爆弾を撃ち出す変則的な銃

手榴弾(→P.83)と同じ攻撃能力を持つ弾を撃ち出す銃。複数のガナードを一掃するのに便利で、これとガンテをひるませたり、サドラーを簡単に倒すこともできる。威力を改造すると、攻撃値ではなく、攻撃範囲が強化されるのも特徴。注意すべきは、こちらも爆発に巻きこまれる危険性がある点で、近づいてくる敵に弾を撃ちこむとそうなるケースが多い。ときには、地面や壁に弾を撃ちこむ工夫も必要だ。



↑自分が爆発に巻きこまれないようにさえすれば、絶大な効果を発揮する。弾薬が手に入りにくいのでムダ撃ちは避けたい。

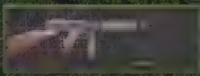
限定仕様

撃った弾が敵を追尾するようになる。曲がり角の先にいる敵にも弾を撃ちこむことが可能だ。ただし、敵の頭部に当てたり、わざと地面や壁に撃ちこむことは難しくなってしまう。

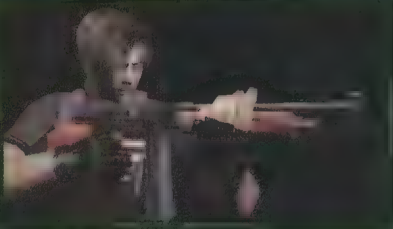
限定仕様への改造が可能になるタイミング Chapter	場所	改造費用
5-1	島-02 埠頭B	30000

CHICAGO TYPEWRITER

サイズ
9×7



シカゴタイプライター



入手方法 100万PTASで買う(下記の条件を満たすとRound2以降で購入可能。『ジ・アナザーオーダー』での値段は30万PTAS)

使う弾薬 なし

強化パーツ なし

※本編(PS2版)で買う条件……『ジ・アナザーオーダー』をクリアする
本編(GC版)や『ジ・アナザーオーダー』で買う条件……ミニゲーム『エイダ・ザ・スパイ』をクリアする

性能データ

威力	10.0
連射速度	0.10秒
装填速度	2.83秒
装弾数	∞

威力も連射も最強クラス

強い威力の弾を連射でき、しかも弾切れが起きない。まさに反則と言ってもいい武器。手に入れるには、100万PTASもの大金をかせぐ必要があるが、それに見合うだけの性能を持つ(お金のかせぎかたはP.33を参照)。同じ値段で買える無限ロケットランチャーとくらべると、自分の攻撃に巻きこまれることがないうえ、弾をはずしたときのフォローもしやすいので、使い勝手はこちらのほうが上。

↑液体窒素ボンベを利用しないとまず倒せないヴェルデューゴも、ふつうに弾を10秒ほど連射するだけで倒せる。

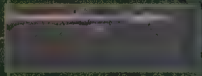
シカゴタイプライターの唯一の欠点？

シカゴタイプライターは、どんなにムダ撃ちしてもゲームランク(→P.24)が下がらない。しかも、この武器を使うと、まったくダメージを受けずに敵を倒せることが多く、あっという間にゲームランクが上がってしまうのだ。武器が強いからといって適当に戦っていると、敵の奇襲を受けて、体力が大幅に減ってしまうので注意しよう。

↑敵が複数いるときは、いずれかの奇襲を受けないためにも、向きを変えつつ弾をバラまくように撃ったほうがいい。

ROCKET LAUNCHER

サイズ

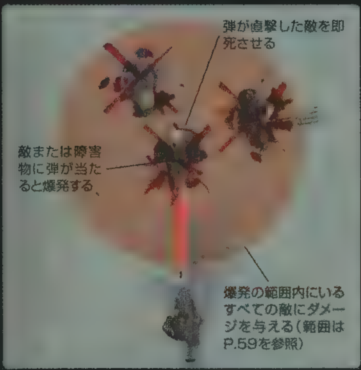


ロケットランチャー

入手方法 30000PTASで買う（Chapter 1-2の[illegible]渓谷以降）／Chapter 3-3～4-1の[illegible]大絵画の間で拾う

使う弾薬 なし

強化パーツ なし



性能データ

威力
（即死）
※レオンに対する攻撃値は1200、アシュリーに対しては即死

連射速度
――

装填速度
――

装弾数
1発

一撃必殺の代名詞

絶大な破壊力を持つ武器で、ほとんどの敵を一撃で倒せる（体力が多い敵には、弾が直撃しないとダメージを与えるのみ）。エルヒガンテやヴェルデューゴ、サラザールなど、長期戦になりやすい敵に使うといい。ただし、弾を撃つときは、爆発に巻きこまれないように敵から距離を置くこと。なお、この武器は発射と同時に捨てることになるため、ふたたび使うには武器商人から買い直す必要がある。

⬆難易度がPROFESSIONAL（→P.363）のときやゲームランクがとても高いときは、この武器を使って強敵を倒そう。

ロケットランチャーでも倒せない敵

一撃必殺の武器であるロケットランチャーも、下記の敵には即死の効果がない。また、サラザールやクラウザーに対しては、弱点を狙わないと弾が防がれてダメージを与えられないことがあるので注意。

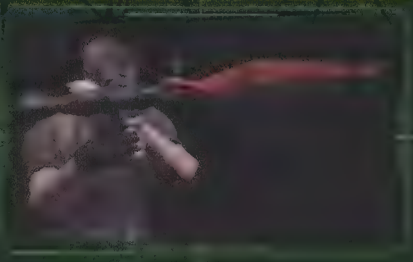
■ロケットランチャーに耐える敵

クリーチャー名	撃ちこんだときの結果
ビトレス・メンデス（第1形態）	第2形態にすることができるだけで倒せない
U-3（ユニット内）	追い払えるだけで倒せない
U-3（洞窟内）	体力が1の状態でギリギリ耐える。第3形態になったあとなら倒せる
クラウザー（変身前）	追い払えるだけで倒せない
ヴェルデューゴ、クラウザー（変身後）、サドラー	大ダメージを与えられるが、即死にならないことが多い

SPECIAL LAUNCHER

ロケットランチャー(特殊弾)

サイズ 2×8



入手方法 Final Chapterの 島-35 鉄骨塔で拾う
そう弾数 なし
強化パーツ なし

性能データ

威力
(即死)

連射速度
—

装填速度
—

装弾数
1発

撃つべきか？ 売るべきか？

通常のロケットランチャーとのちがいは、サドラーを簡単に倒せる点と、売値が30000PTASと高い点。サドラーはこの武器以外でも倒せるので、つぎのRoundで売るために撃たないでおくのも手だ。

INFINITE LAUNCHER

無限ロケットランチャー

サイズ 2×8

入手方法 100万PTASで買う(Round2以降)
そう弾数 なし
強化パーツ なし

性能データ

威力
(即死)

連射速度
1.80秒

装填速度
—

装弾数
∞

弾切れ知らずのロケットランチャー

弾数無制限のロケットランチャー。便利な武器だが、むやみに撃っていると、自分まで爆発に巻きこまれてしまう。また、連射が効かないため、硬い相手によっては別の武器を使ったほうがいい。

KRAUSER'S ARCHERY

サイズ

クラウザー用アーチェリー

入手方法 ミニゲーム「ザ・マーセナリーズ」でのクラウザーの初期装備(→P.402)

使う弾薬 アーチェリーの矢

強化パーツ なし

性能データ

威力
10.0

連射速度
1.30秒

装填速度

装弾数
(下記のコラムを参照)

銃に匹敵する驚異の弓矢

クラウザー専用の武器。弓矢ながら威力はハンドガンよりも圧倒的に高く、一撃で敵をひるませたり吹き飛ばすこともできる。ただし、武器をかまえる動作(→P.62)が遅いうえ、放った矢が敵に届くまでにはタイムラグが生じてしまう。そのスキを突かれないように、あらかじめ敵から離れておこう。ちなみに、矢を放ったときの音はとても静かで、ガラドールなどの敵のそばで使っても察知されない。

↑ガナードの胴体や脚部を狙った場合、敵の体力が多いと一撃で倒せないことがある。確実に倒したければ頭部を狙おう。

アーチェリーにセットできる弾数

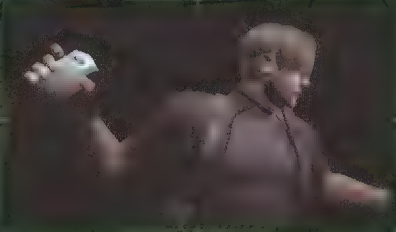
クラウザー用アーチェリーの装弾数は無限で、所持している矢の数がそのまま残弾数となる。さらにリロードも必要なく、矢を使い切ったとしても、新しい矢を拾えば、すぐに再発射が可能となるのだ。なお、アーチェリーの矢は、アタッシュケースに「1×4マスで20本」ずつ収納されるため、結果的に装弾数は180本が上限となる(写真参照)。

↑アーチェリーの矢を180本手に入れたところ。クラウザーのアタッシュケースに収納できるのはこれが限界だ。

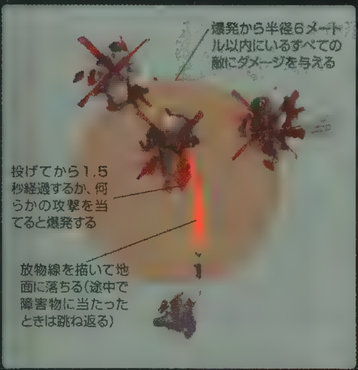
HAND GRENADE

サイズ
2×1

手榴弾



入手方法 拾う(各所)
使う弾薬 なし
強化パーツ なし



性能データ

威力
16.6
[illegible]

連射速度
1.00秒

装填速度
——

装弾数
——

敵の大群を爆発に巻きこめ

複数の敵をまとめて倒すのに役立つ。この武器で倒したガナードからは寄生体が出現しなくなるのも大きな長所だ。ただし、こちらも爆発に巻きこまれる危険性がある点と、爆発が起きるまでにタイムラグがある点には注意しよう。なお、手榴弾、焼夷手榴弾、閃光手榴弾は、1回投げると手元からなくなるが、同じ種類のものがアタッシュケースに入っていると、それが自動的に装備される。

↑手榴弾を投げてから爆発するまでのタイムラグを考えて、敵が目の前にくる少し前に投げよう。

手榴弾の飛距離

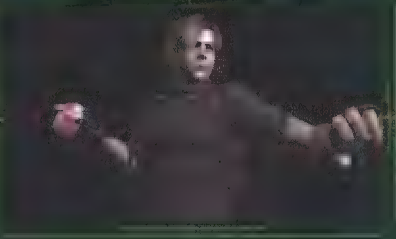
手榴弾系の武器は、投げる前に上下の向きを変えておくと、飛距離を調整できる。上を向いてから投げれば、通常よりも遠くまで届くのだ。逆に、限界まで下を向いてから投げると、手榴弾がすぐ近くに落ちて、こちらも爆発に巻きこまれてしまう。ただし、投げた直後に後退するか180度ターンをすれば、爆発の攻撃範囲から離れることが可能だ。

↑限界まで上を向いてから手榴弾を投げると、この位置で爆発する。かなり遠くの敵にも攻撃できるわけだ。

INCENDIARY GRENADE

焼夷手榴弾

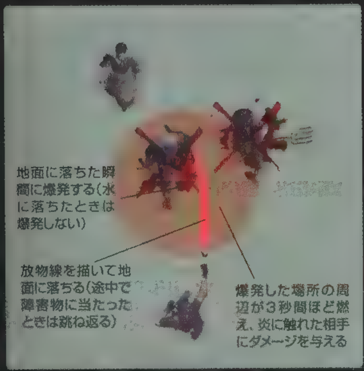
サイズ 2×1



入手方法 拾う（購入）

使う弾薬 なし

強化パーツ なし



性能データ

威力
6.6

連射速度
1.00秒

装填速度
——

装弾数
——

炎に弱い敵を知るべし

通常の手榴弾と同じく、複数の敵にまとめてダメージを与えることが可能。地面に落ちた直後に爆発するため、敵に近づかれたときでも攻撃が間に合う。また、ガナード（チェーンソー男）、コルミロス、リヘナラドール、アイアンメイデン、ビトレス・メンデス、U-3には手榴弾よりも大きなダメージを与えられることを覚えておこう。なお、広がった炎にレオンやアシュリーが触れるとダメージを受けるので注意。

↑接近してくる敵の手前に投げて足止めするという使い道もある。ただし、空を飛ぶ敵や、敵が投げた武器を止めることはできない。

焼夷手榴弾でガナードに与えるダメージ

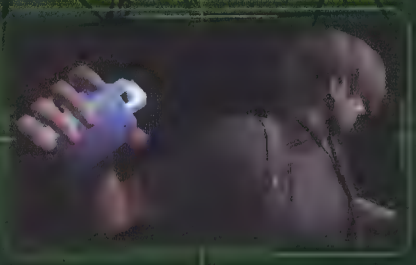
焼夷手榴弾の炎は、触れた敵に1回だけダメージを与える。例外はガナードで、攻撃値510のダメージを与えたあと、攻撃値10のダメージを49回連続で与えるのだ（攻撃値の合計は1000）。ただし、ガナードが転倒中だと、攻撃値1200のダメージを1回与えるのみとなる。なお、焼夷手榴弾のダメージは、邪教徒や戦闘員にも軽減されない（→P.100）。

↑焼夷手榴弾でガナードに攻撃するときは、あらかじめ敵を転倒させておくと、より大きなダメージを与えられる。

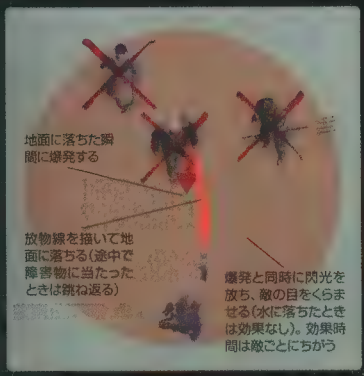
FLASH GRENADE

閃光手榴弾

サイス
2×1



入手方法 拾う(各所)
使う弾薬 なし
強化パーツ なし



性能データ

威力	0
連射速度	1.00秒
装填速度	
装弾数	

用途は緊急回避のみにあらず

敵の動きをしばらく止めることが可能だが、投げてから爆発するまでには少しタイムラグがあるので注意。また、この武器で発した閃光は、寄生体が出現している状態の敵(ガナード、コルミロス、アルマデューラ)をはじめ、ブラーガやカラスなどを即死させる効果を持つ。ガナード(寄生体)やアルマデューラは体力が多いため、それらにトドメを刺すことをメインに使っていくのがオススメだ。

↑閃光で敵の動きを止めても、何らかの攻撃を当てた瞬間に、その敵は視力が回復し、ふたたび襲ってくるので気をつけよう。

閃光手榴弾が効かない敵

閃光手榴弾から発した光は広範囲に届くが、障害物の向こう側にいる敵や、盾で身を隠したガナード、および目が見えないガラドールには効果がない。また、サドラーに使ったときは、敵がすべての目を閉じてしまい、閃光が通じないばかりか、目に攻撃するチャンスまで失ってしまう。ちなみに、目が見えるはずのサラザールに対しても閃光手榴弾は無効だ。

↑盾を持ったガナードに対しては、盾に穴を開けておいたり、敵の背後で閃光手榴弾を爆発させても効果がない。

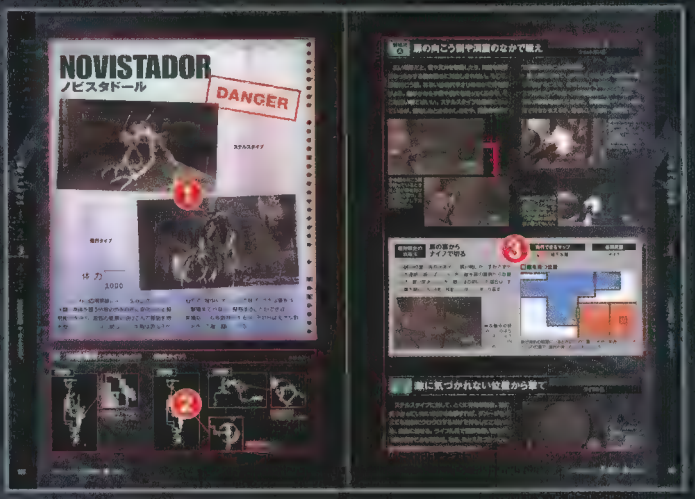
section 3

biohazard

section 3 creature

クリーチャーデータの見かた

以降のページでは、ゲーム中に現れるすべてのクリーチャーのデータおよび対処法を紹介している。複数の武器に対応した数々の戦いかたや、攻撃のアクションなど、クリーチャーのすべてを知るのに役立ててほしい。



① 基本データ

クリーチャーの外見や体力、設定などをまとめてある。

■体力の数値について

> 各クリーチャーの体力は、基本的に出現位置ごとに決まっている。体力の項目には、本編て出現したときの体力を全種類掲載した。なお、『ザ・マーセナリーズ』にのみ現れる巨大チェーンソー男をのぞき、ミニゲームでの数値は考慮していない。

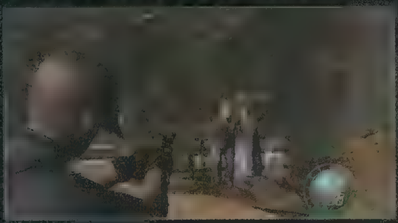
② 出現場所

全体マップのシルエットから、クリーチャーが出現する場所を拡大し、その場所のマップ名と、出現Chapterを併記。ただし、出現場所が全体マップのほぼ全域にわたる場合は、マップを省略している。

■出現場所の見かた

③ 対処法

クリーチャーに対する有効な戦いかたと、それを実行するときにオススメの武器（または必須の武器）。有効な対処法が複数ある場合は、それらを個別に掲載している。なお、オススメの武器や必須の武器は、「NEW GAME」でのプレイを前提にしたもの。



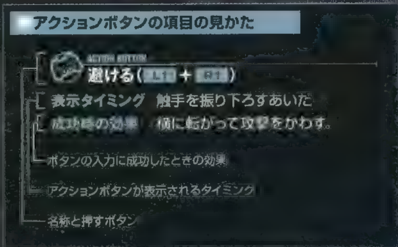
④ 使用する攻撃

それぞれの攻撃の攻撃値や効果などを、動作がわかる連続写真つきで紹介。攻撃の動作中にアクションボタンが表示される場合は、その内容を解説の下で説明している。

■攻撃値の特殊な表記

> 攻撃値の表記が「A×B回」となっている場合は、「攻撃値A相当のダメージをB回、連続して与える」ことを示す。ただし、お互いの位置関係や、アクションボタンの効果によって、ダメージを与える回数が減ることもある。攻撃値に「（同士討ちあり）」と併記されている場合は、その攻撃がクリーチャーにも当たることを示す。

■アクションボタンの項目の見かた



⑤ 行動パターン

基本となる行動パターン、移動方法や攻撃の使用タイミングなどを、表や図をまじえて解説している。

⑥ 受けるダメージ量などの変化

受けるダメージ量が変動する条件とそのときの変動量、および受けたときの効果が変わる攻撃について説明している。

■ダメージ量について

> それぞれの武器がクリーチャーに与えるダメージ量は、武器ごとの攻撃値をもとに、下記のような計算式で決まる。なお、武器の攻撃値はどのクリーチャーに当てたかで変わり、同じ武器でも、高い場合と低い場合では攻撃値に10倍くらいの差がつく（→P.170）。

ダメージ量 ＝ （● 武器の攻撃値 × ● クリーチャーに応じた変動 × ● ゲームランクによる変動（0.85〜2.0倍））

CREATURE NAME

GANADO
ガナード

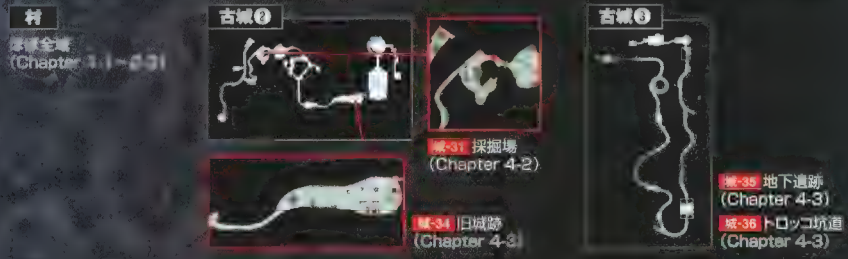
DANGER

寄生体「プラーガ」に行動を支配された人間たち。中枢神経と同化した寄生体によって理性を奪われており、プラーガが持つ生存本能のままに人を襲う。このような状態になっても人間としての知能は保ちつづけ、互いに言葉を交わして意志の疎通を行なうことが可能。戦闘においても、さまざまな武器を手にし、ワナを仕掛け、組織的に行動して目標を追いこむ。

村人

体力		
1	1000	1600
300	1200	1700
500	1300	1800
800	1400	2000
900	1500	2200

出現場所



邪教徒

体力		
1	900	2000
100	1000	2200
400	1100	2300
500	1200	2500
600	1400	2800
700	1600	6000
800	1800	

出現場所

村

教会
(Chapter 2-4)

古城
ほぼ全域(Chapter 3-1～4-4)

戦闘員

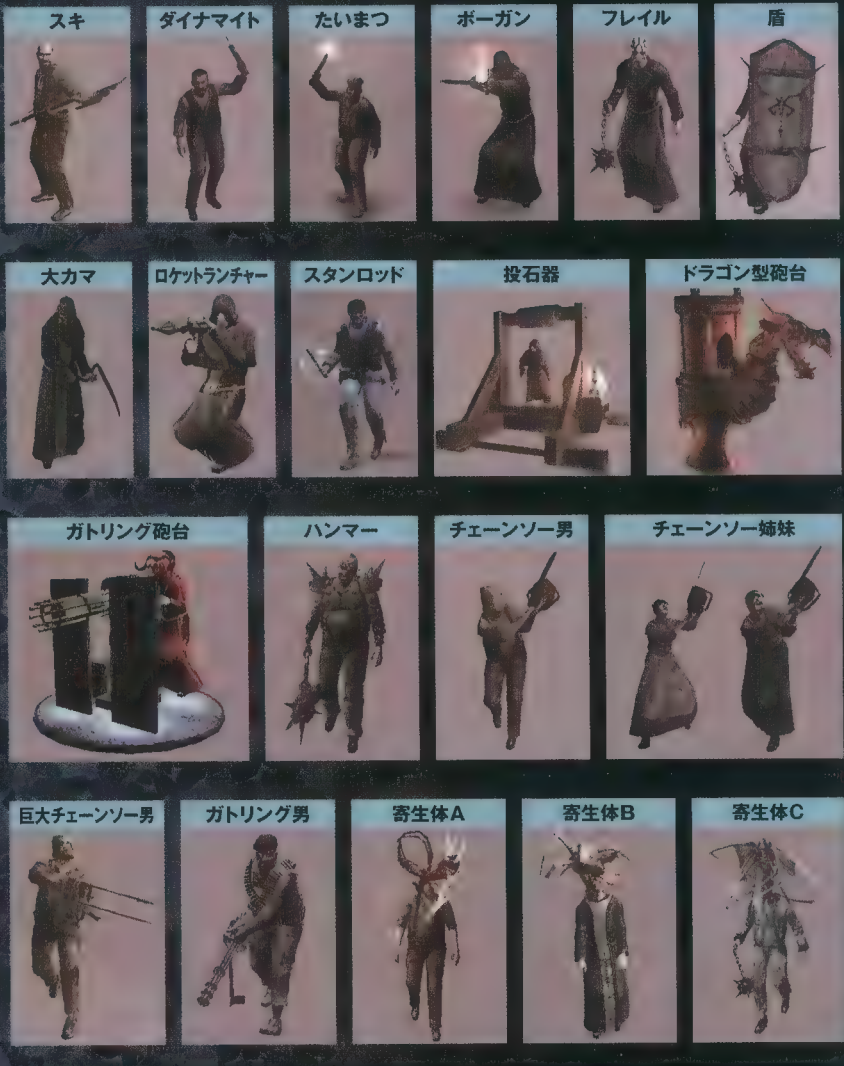
体力		
100	700	1600
118	800	1800
200	1000	2000
300	1200	2200
400	1300	3000
500	1400	3021
600	1500	

出現場所

孤島
ほぼ全域(Chapter 5-1～5-4)

ガナードのバリエーション VARIATION

ガナードは、行動パターンや使用する攻撃が、あつかう武器ごとに大きく異なる。ここでは、武器のバリエーションをすべて紹介しよう。なお、チェーンソー系3種、ガトリング男、寄生体3種についての詳細は、P.101～109に掲載している。



対処法Ⓐ 安全な位置で敵を迎え撃て

オススメ武器
ハンドガン系、ショットガン系、マシンピストル

通常のガナードは、多くの場合、集団で現れてこちらを包囲してくる。どこから攻撃されるかがわからない状況で戦うのは危険なので、なるべく安全な位置で迎撃しよう。具体例は右の連続写真のとおり。

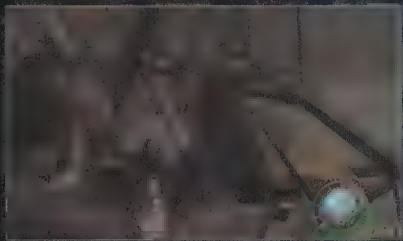
攻撃するときは、弱点である頭部を狙うのが有効だ。しかし、ゲームランクが高いと、敵は走ってきたり、頭部に狙いをつけたさいに回避や防御を行なうため、当てるのが難しくなる。そんなときは、ハンドガンなどで脚部（おもにヒザから下）を撃って、足止めしたり転ばせつつ戦うといい。敵が金属製の防具を身につけている場合は、その部分を撃つと、与えるダメージが減るうえ、足止めしにくいので注意。

なお、ダメージを与えたときにガナードの頭部が吹き飛んだら、その敵はガナード（寄生体）に変化する（GC版では、変化せずに力尽きることもある）。

←[illegible]てくるガナードは、ジャマならば[illegible]にライフルなど[illegible]

←[illegible]の[illegible]の向こう側など、特定の方向からしか敵がこない場所へ行き、追ってきた[illegible]

←敵の[illegible]きたら、ショットガンや手榴弾などでまとめてダメージを与えよう。


↑先を急ぎたいときは、[illegible]ガナード[illegible]転ばせつつ進むといい。

←頭部やヒザ下を撃ったときは、直後に近づくと、アクションボタンでの攻撃も行なえる。

➡撃ったときに金属音がしたら、その部位は防具に守られている。狙う部位を変えよう。

対処法の応用編 寄生体を出現させないように倒す

実行できる場所	オススメ武器
（各所）	（方法による）

Chapter 2-1以降は、倒したガナードの首から寄生体が出現して、ガナード（寄生体）に変化することがある（→P.106）。ただし、右記の方法で倒せば寄生体は出現しない。ガナード（寄生体）は、しぶというえに使用する攻撃が強力なので、ガナードはできるかぎりこれらの方法で倒したほうがいいだろう。なお、右下に記したガナードからは寄生体が出現しない。

←敵を燃やすには、焼夷手榴弾やランタンの炎を当てたりすればいい。

寄生体を出現させない倒しかた

- 「もがく」以外のアクションボタンでの攻撃を当てる
- ガナード（寄生体）が2体出現しているときに倒す
- P.R.L.412で攻撃する
- 床がない場所に落とす
- 燃やすか爆発に巻きこむ
- 落下ダメージ（→P.28）を与える

寄生体が出現しないガナード

- お互いに近寄れない位置にいるガナード
- 頭部全体を防具で守っているガナード
- 最初から体力が1のガナード
- チェーンソー姉妹
- ガトリング砲台
- 巨大チェーンソー男
- チェーンソー男
- ガトリング男

対処法 B 地形や攻撃オブジェクトを利用して戦え

（状況による）

特定の地形や攻撃オブジェクトをうまく利用すると、弾薬をあまり消費せずにガナードを倒せる。

●落下ダメージを与える

ハシゴをのぼってくる敵や足場のフチにいる敵を攻撃して落としたり、斜面や階段にいる敵を上から撃き飛ばすと、落下ダメージを追加で与えられる。落下ダメージで倒せば、寄生体が出現しないのも利点。

←ハシゴの上で待ち、のぼってくる敵を攻撃して落とそう。使う武器はナイフで十分。

●床がない場所に落とす

足場のフチにいる敵を攻撃し、地面が見えないガケの下や、水中などに落とすと、それだけで倒せる。ただし、落とした敵からは戦利品を得られない。

●攻撃オブジェクトを利用する

爆発するドラム缶や、落下して燃え上がるランプといった攻撃オブジェクトは、敵に大ダメージを与えられる便利な仕掛け。うまく敵を近くに誘いこみ、離れた位置からそのオブジェクトを撃とう。

対処法 C 相手に応じた戦法をとれ

（状況による）

一部のガナードには、知っておくと役立つ特殊な対処法がある。具体例を以下に紹介しよう。

●カナード（オノ、カマ、大カマ）

これらの敵が投げてくる武器は、攻撃で撃ち落とせる。ショットガン系の武器なら、撃ち落とすのが比較的ラクなだけでなく、同時に敵を攻撃可能だ。

●ガナード（ダイナマイト）

いずれかの敵の近くにダイナマイトを投げさせるように移動したり、投げられたダイナマイトを撃てば、周囲にいる敵を爆発で倒せる。ダイナマイトは右下の条件で爆発するので、うまく利用しよう。

●ガナード（たいまつ）

「火吹き」を使う個体と「たいまつ攻撃」を使う個体がいるが、「火吹き」を使うほうは、立ち止まって敵を狙ったときなどに攻撃を当てると倒せる。

●ガナード（盾）

盾の下に見える足を撃って敵がヒザをついた直後に近づけば、アクションボタンでの攻撃を当てて盾を手放させることができる。しかし、足を狙うのは難しいので、ショットガン系の武器などで盾を壊すのが無難だ。盾を貫通するライフル系の武器を使って、背後に回って狙撃するのも手。

●ガナード（ドラゴン型砲台）

ドラゴン型の砲台と鎖をつなぐ金色の金具を撃って壊せば、操縦するガナードごと溶岩に落とせる。

↑ある程度引きつけてショットガン系の武器で撃てば、盾を1発で壊せる。足を狙うよりもずっとラクだ。

←ダイナマイトを撃ちたいときは、ショットガン系の武器を使おう。狙いがアマくても当たることが多い。

→ガナード（たいまつ）は、本文の方法で燃やすと、ランプを当てたときと同じダメージを与える。

ダイナマイトが爆発する条件

- 「ダイナマイト投げ」でダイナマイトを投げた瞬間から約1.1秒が経過する（特定のガナードにかぎり、投げる直前にダメージを与えて投げるのを阻止した場合でも、それから1.5秒前後で爆発）
- 投げられたダイナマイトに攻撃を当てる
- ダイナマイトに点火したあとのガナード（ダイナマイト）を倒す
- ダイナマイトを持っている腕のヒジから先を撃つ
- ガナード（ダイナマイト）の「首しめ」を受けて振りほどいてから約3秒が経過する

能力分析／ガナード

使用する攻撃　ATTACK

ganado
首しめ

攻撃値 首しめ●10×35回(※1)　首しめ(対アシュリー)●10×35回
投げ●180　自爆●(即死)　はがいじめ●0

すばやくつかみかかり、つかんだら首をしめたのち投げをくり出す。ガナード(ダイナマイト)の場合は、投げるかわりに自爆する。背後からつかんだ場合は、はがいじめにして、ほかの者に攻撃させることがある。そのときの攻撃は、ランダムで相手の体力を残り1まで減らす(ゲームランクが高いほど、残り1まで減らす確率が上がる)。なお、アシュリーに対しては、突き飛ばされるまで首をしめるのみ。

ACTION BUTTON
もがく(左スティック)

表示タイミング　首をしめられているときか、はがいじめにされているとき
成功時の効果　蹴りやヒジ打ちで反撃して振りほどき(攻撃値：100)、投げられたり自爆されたりするのを回避する。首しめの途中までのダメージは受けてしまう。

※1 攻撃を使用したのが黒服の邪教徒なら攻撃値が1.1倍、紫服の邪教徒なら1.3倍、赤服の邪教徒なら1.5倍、親衛兵なら1.6倍になる

ganado
包丁攻撃

攻撃値 380

踏みこみつつ、包丁で突き刺す。

ganado
オノ攻撃

攻撃値 380(※1)

踏みこみつつ、オノを振り下ろす。

ganado
カマ攻撃

攻撃値 380

踏みこみつつ、カマを振り下ろす。

スキ攻撃

攻撃値 380

踏みこみつつ、スキで突く。ほとんど踏みこまずにまっすぐ突くときもある。

たいまつ攻撃

攻撃値 380

踏みこみつつ、たいまつでなぐりかかる。

フレイル攻撃

攻撃値 480(※1)

フレイルを頭上で振りまわしたあと、横に振る。

盾攻撃

攻撃値 480(※1)

盾で突き飛ばす。当たると相手を転倒させる。

ganado

大カマ攻撃

攻撃値 700(※1)

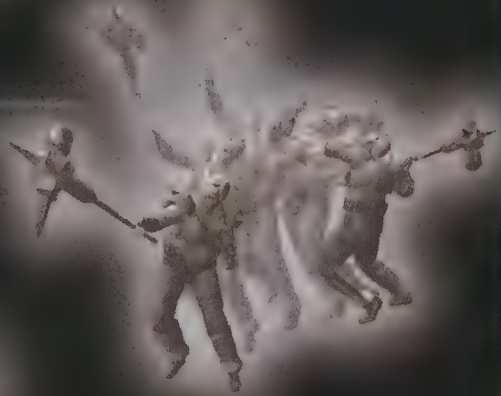
踏みこみつつ、大カマを横に振りまわす。

ganado

スタンロッド攻撃

攻撃値 768

スタンロッドをたたきつける。



ganado

ハンマー攻撃

攻撃値 912

踏みこみつつ、ハンマーを振り下ろす。当たると相手を転倒させる。

ganado

オノ投げ

攻撃値 380(※1)

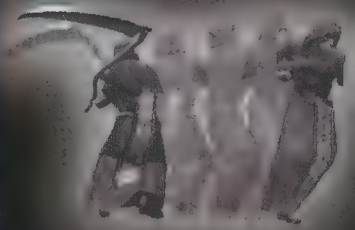
オノを投げつける。オノは放物線軌道で飛んでいき、そのあいだは攻撃で撃ち落とすことが可能。投げたあと、ガナードは素手になる(腰に予備の武器がある個体はそれを取り出す)。

ganado

カマ投げ

攻撃値 380

カマを投げつける。カマは放物線軌道で飛んでいき、そのあいだは攻撃で撃ち落とすことが可能。投げたあと、ガナードは素手になる（稀に予備の武器がある個体はそれを取り出す）。



ganado

大カマ投げ

攻撃値 700

大カマを投げつける。大カマはまっすぐ飛んでいき、そのあいだは攻撃で撃ち落とすことが可能。投げたあと、ガナードは素手になる。

ganado

ダイナマイト投げ

攻撃値 1200（同士討ちあり／※2）

火のついたダイナマイトを、相手めがけて投げる。ダイナマイトは放物線軌道で飛んでいき、約1.1秒が経過するか、何らかの攻撃が当たると、直後に爆発を起こす。

ganado

火吹き

攻撃値 10×50

息を吸いこんだのち、たいまつに息を吹きかけて、前方に炎を放つ。炎に触れた相手は燃え上がり、一定時間ダメージを受けつづける。

※2……同士討ち時の攻撃値は、手榴弾などの爆発と同じ（→P.170〜171）

ganado

ボーガン攻撃

攻撃値 400

狙いをつけたのち、ボーガンの矢を2回発射する。矢はまっすぐ飛んでいき、そのあいだは攻撃で撃ち落とすことが可能。

ganado

ロケット攻撃

攻撃値 1200(同士討ちあり ※2)

ロケット弾を発射する。ロケット弾はまっすぐ飛んでいき、何かに当たると爆発を起こす。発射したあと、ガナードは素手になる。

ganado

投石

攻撃値 1200(同士討ちあり ※2)

投石器で、火のついた岩石を飛ばす。岩石は放物線軌道で飛んでいき、何かに当たると爆発を起こす。

ganado

火炎放射

攻撃値 10×50回(同士討ちあり/※3)

ドラゴン型の砲台の口にあたる部分から、炎を放射する。炎に触れた相手は燃え上がり、一定時間ダメージを受けつづける。

※3……同士討ち時の攻撃値は「510+10×49回」

ガトリング攻撃

攻撃値 600（同士討ちあり）

相手のほうへと照準を合わせながら、ガトリング砲を約4秒間連射する。ただし、相手に命中したときは、直後に攻撃を中止する。

行動パターン BEHAVIORAL PATTERN

ふだんは、待機しているか所定のルートをうろついているが、銃声やレオンの声を聞いたり、間合いが詰まると、こちらを発見する。発見後の行動パターンは、下の表を参照。なお、こちらに近づくときは、ほぼ最短ルートで移動するが、ゲームランクが高いと側面へまわりこむ。

■基本的な行動パターン

種類	行動パターン
素手	近づいて「首しめ」を使う
包丁、スキ、フレイル、スタンロッド、ハンマー	近づいて「○○攻撃」を使う（○○は武器の名前）
鎌、カマ、大カマ	近づいて「○○攻撃」か、離れた位置から「投げ」を使う（○○は武器の名前）
ダイナマイト	所定の位置で「ダイナマイト投げ」を使うか、間合いが詰まると、近づいて「首しめ」を使うようになる
たいまつ	近づいて「火放き」か「たいまつ攻撃」を使う。どちらを使うかは個体ごとに決まっている
ボーガン	所定の位置で「ボーガン攻撃」をくり返す。状況に応じて逃げるように移動する個体もいる
盾	近づいて「○○攻撃」（○○は武器の名前）か「盾攻撃」を使う。武器を持っていない個体は「盾攻撃」のみ使用
ロケットランチャー	「ロケット攻撃」を使ったのち、素手になる
投石器	こちらが特定の範囲にいるあいだ、「投石」をくり返す
ドラゴン[illegible]	移動するか向きを変えたのち、こちらが[illegible]の範囲にいるときは「火炎放射」を使う
ガトリング砲台	こちらが特定の範囲にいるあいだ、「ガトリング攻撃」をくり返す

受けるダメージ量などの変化 FLUCTUATION OF DAMAGE

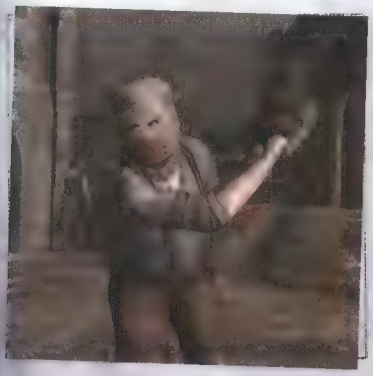
- 頭部に攻撃を受けると（※4）、ダメージ量が1.2倍（命中したのがライフル系の場合は5倍、クリティカルヒット発生時は10倍）になる
- 防具に攻撃を受けると、ダメージ量が約0.25倍になる
- 邪教徒が受けるダメージ量は、約0.56倍になる（※5）
- 戦闘員が受けるダメージ量は、約0.46倍になる（※5）

※4……防具で守られている部分に攻撃を受けた場合をのぞく
※5……ベリィ・トゥ・ベリィ、「もがく」での反撃、燃焼によるダメージ、[illegible]

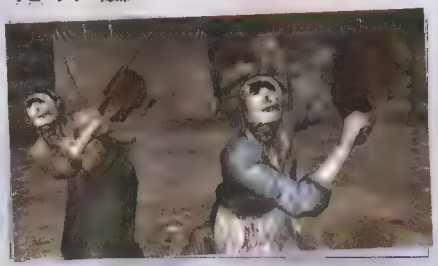
CREATURE NAME

GANADO (Chainsaw)
ガナード(チェーンソー系)

DANGER



チェーンソー男



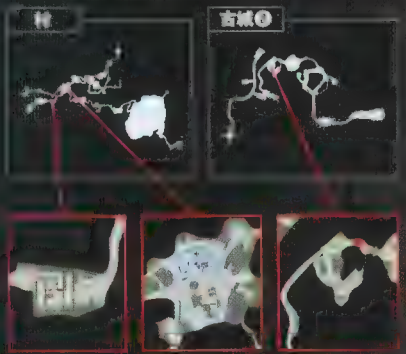
チェーンソー姉妹

体力	
チェーンソー男	3000/4000/4500/5000/6000
チェーンソー姉妹	4000
巨大チェーンソー男	3500/5000

伐採用のチェーンソーを武器とするガナード。寄生体との同化に適合しすぎたためか、強い破壊衝動に支配されており、敵と認識したものを執拗に追いかけチェーンソーを振りまわす。その肉体は通常のガナードよりもはるかに強靭で、多少の銃弾を浴びた程度で倒れることはない。

巨大チェーンソー男

出現場所(チェーンソー男)



(チェーンソー姉妹)

対処法A 威力のある武器で力押しせよ

オススメ武器
ショットガン系、ライフル系、マグナム系

ガナード(チェーンソー系)は即死攻撃だけを使ってくるので、1発でひるませたり転ばせたりできる強力な武器を使い、何もさせずに倒したい。敵の位置を見失ったときは、前方へ走ったあと反転するなどして、側面や背後から攻撃されないように捜すこと。

ミニゲーム「ザ・マーセナリーズ」にのみ出現する巨大チェーンソー男は、ほとんど転ばず、ショットガン系の武器ではひるませることも難しい。手榴弾や火炎手榴弾、攻撃オブジェクトも活用して戦おう。

↑このように敵が遠くにいるときはライフル系の武器、近くにいるときはショットガン系やマグナム系の武器を使おう。

↑➡一応、攻撃動作中の敵にこちらの攻撃を当てれば、ナイフやハンドガンでも、ひるませて一方的にダメージを与えていける。

←「振りまわし」を使いつつ向かってくる巨大チェーンソー男。近づかれたら即、ゲームオーバーだ。

対処法の応用編 窓や柵の向こう側から撃つ

実行できる場所
(各所)

オススメ武器
ハンドガン系

窓や柵などの段差をはさんでいる状況なら、敵の攻撃は届かないので、ハンドガン系の武器でも問題なく戦える。ほかの敵もいる状況では長くつづけられないが、安全に実行できるチャンスがあれば、強力な武器の弾薬を節約するのに役立つだろう。ただし、実行する場所によっては、段差越しに敵の攻撃が届いてしまう。そのような場所では、間合いを少し離して撃つこと。

←敵がこちら側へ移動してきたときは、入れかわりで反対側へ移動しよう。

対処法B ハシゴを利用して有利に立ちまわれ

オススメ武器
ハンドガン系、マシンピストル

チェーンソー男とチェーンソー姉妹に対しては、「ハシゴの上で待ち、敵がのぼってくるところに攻撃を当てて落とす」という戦法も通用する。使う武器はハンドガン系やマシンピストルで十分だが、攻撃を数回当てなければ敵を落とせない点に注意すること。ナイフは、敵が落ちずにハシゴをのぼりきる可能性が高いので、使わないほうがいい。ちなみに、巨大チェーンソー男は、ハシゴがある場所でもジャンプで飛び移ってくるため、踊んできたところに攻撃を当ててすぐに落とす程度のことしかできない。

↑ハシゴが倒せるものであれば、敵がのぼってくるあいだに倒して、落下ダメージを与えるのも効果的。

使用する攻撃 ATTACK

ganado (chain saw)
チェーンソー

攻撃値（即死）

チェーンソーで切りつける。

ganado (chain saw)
振りまわし

攻撃値（即死）

チェーンソーを大きく振りまわしながら相手を追いかける。

行動パターン BEHAVIORAL PATTERN

最初からこちらを発見しているか、こちらが視界に入ったり銃声などの音を立てたりすると発見する。発見後の行動は、右の表のとおりシンプルだ。なお、村中央で北東の門の前にいるチェーンソー男は、自身の体力が十分に残っているうちは門からあまり離れないという性質を持つ。

■基本的な行動パターン

種類	行動パターン
チェーンソー男、チェーンソー姉妹	近づいて「チェーンソー」で攻撃する
巨大チェーンソー男	「振りまわし」を使いながら近づく

受けるダメージ量などの変化 FLUCTUATION OF DAMAGE

- 頭部に攻撃を受けると、ダメージ量が1.2倍になる
- 巨大チェーンソー男が受けるダメージ量は、約0.46倍になる

CREATURE NAME

GANADO (Arma de Gatling)

ガナード（ガトリング男）

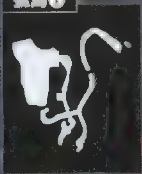
DANGER

体力
1600/5000

電動式ガトリングガンを手にしたガナード。敵を見つけしだい、大口径の銃弾を無差別にまき散らす。本来、こうした銃器は重量があるのに加えて反動が強烈なため、銃架に固定して使うものだが、それを持ったままあつかえる筋力を寄生体によって獲得している。また、その身体はダメージに対する耐久性も高くなっており、頭部へのライフル弾の直撃にも耐えきるほど。

出現場所

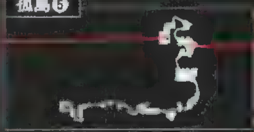
孤島①



通路A
(Chapter 5-1)

島-31 外通路
(Chapter 5-4)

孤島⑤

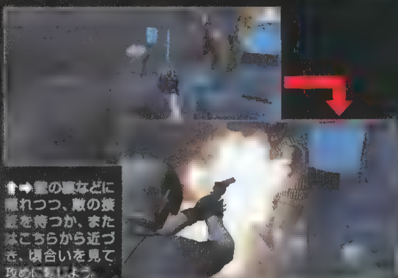


島-27 砦
(Chapter 5-4)

対処法　敵をひるませやすい武器で押し切れ

ショットガン系、マグナム系、ライフル系

「ガトリング攻撃」が強力なうえ、簡単にはひるんだり転んだりすることがない。マグナム系などの強力な武器なら、1～数発当てるたびに敵がひるむので、そのまま撃ちつづけて押し切るのが無難だろう。
ふだんは、右の写真のように戦うといい。ただし、敵との距離が遠いときは、ライフル系の武器で撃つのも有効だ。なお、ショットガン系やライフル系の武器を使う場合は、敵の頭部または脚部を狙い撃つこと。ほかの部位を撃つと、敵がすぐにはひるまず、反撃される可能性がある。



↑➡壁の陰などに隠れつつ、敵の接近を待つか、またはこちらから近づき、頃合いを見て攻めに転じよう。

CREATURE ◀ ガナード（ガトリング男）

使用する攻撃 ATTACK

ganado (arma de gatling)

ガトリング攻撃

攻撃値 900（同士討ちあり）

ガトリングガンを振りまわしたあと、相手を狙って約5秒間連射する。ただし、手に命中したときや、相手がガトリング男の背後にまわりこんだときなどは直後に攻撃を中止する。

ganado (arma de gatling)

振りまわし

攻撃値 800

ガトリングガンを横に振りまわす。当たると相手を転倒させる。

行動パターン BEHAVIORAL PATTERN

姿を見せた瞬間からこちらを発見しており、歩きながら近づいたあと、視界にとらえると、距離に応じた攻撃を使う。なお、島-27 砦では、出現位置からほとんど移動しない。

■基本的な行動パターン

近距離	中～遠距離
●「ガトリング攻撃」 ●「振りまわし」	●「ガトリング攻撃」 ●近づく

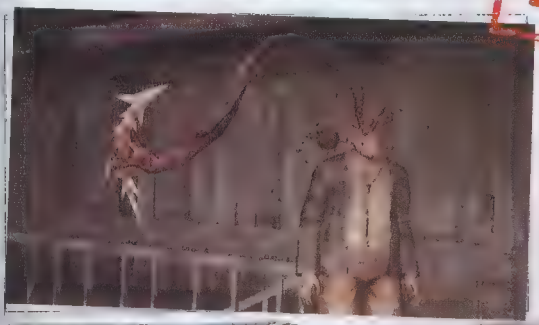
受けるダメージ量などの変化 FLUCTUATION OF DAMAGE

● 頭部に攻撃を受けると、ダメージ量が1.2倍になる

CREATURE NAME

GANADO (Plaga)
ガナード(寄生体)

DANGER



寄生体A

寄生体B

寄生体C

体力	3000

※通常のガナードがガナード(寄生体)に変化した時点で、この数値になる

ガナードから体内のプラーガが姿を現した状態。ダメージなどによってガナードの脳が機能を失ったため、寄生体自身が人体の制御を行なっており、その動きはどこか機械的でぎこちない。現れたプラーガが幼体の場合は、鋭い先端を備えた触手を振りまわして攻撃を仕掛けてくる。成体近くまで成長したものになると、口から酸を吐き出し、強力なアゴで獲物を噛み砕く。

出現場所

E-15 滝
(Chapter 2-1)

※Chapter 2-1 以降は、ほかの場所でも通常のガナードから変化する形で出現する

対処法 A 接近戦を避けつつ寄生体を狙い撃て

ショットガン系、ライフル系

通常のガナードがガナード(寄生体)に変化するときには、前兆として頭部が吹き飛び、その直後に首から寄生体が姿を現す。近くにいるガナードの頭部が吹き飛んだら、すぐに間合いを離すこと。

危険な攻撃ばかりを使うこの敵とは接近戦を避けて、安全な距離から、弱点である寄生体を狙い撃とう。ショットガン系やライフル系といった威力が高い武器を使えば、すぐに倒すことができる。余裕があるなら、クリティカルヒットを期待してハンドガン系の武器やマシンピストルで撃つのも悪くはない。

なお、寄生体Cを倒すと頭部から寄生体が離れ、プラーガとして行動をはじめるため、敵が力尽きても気を抜かないこと。ただし、爆発に巻き込んで倒したときは、寄生体を分離させずにすむ。

⬆ライフル系の武器で寄生体を狙撃すれば、ほぼ確実に一撃で倒せる。敵の移動速度は遅いので、落ち着いて狙いをつけよう。

⬅寄生体以外の部位を攻撃しても、ダメージを減らされるうえ、武器によっては敵を足止めしにくい。

➡寄生体Aは、ひるんだり転んだりしているときでも触手で攻撃してくる。うかつに近寄らないように。

対処法の応用編 戦いかたしだいではナイフでも倒せる

実行できる場所	オススメ武器
(各所)	ナイフ

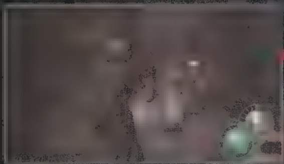
できれば接近戦は避けたいが、敵の攻撃を移動でかわした直後に、走り寄ってナイフで切るという戦いかたは可能だ。攻撃が寄生体に当たって敵が大きくよろめいたときなら、アクションボタンでの攻撃も行なえる。

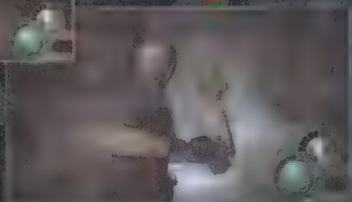
⬆敵の攻撃を待ち、後退するか側面にまわりこんでかわしたら、すぐに近づいて寄生体を切る。

対処法 B 閃光手榴弾で即死させろ

閃光手榴弾

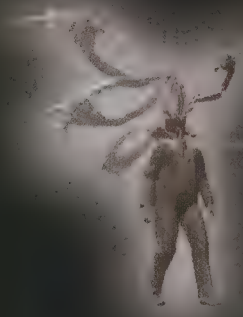
閃光手榴弾を投げると、閃光でガナード(寄生体)を即死させることができる。ただし、寄生体Cだけは、力尽きたときに寄生体がガナードから分離し、プラーガとして行動をはじめてしまう。なお、ガナード(寄生体)は、2体までしか同時に出現しない。2体目を確認したら、ピンチにおちいる前に閃光手榴弾を投げつけよう。





⬆➡閃光手榴弾なら、範囲内にいるガナード(寄生体)をまとめて倒せる。ちなみに、閃光手榴弾が水中に落ちると、光が相手に届かないので注意。

使用する攻撃 ATTACK



触手攻撃・弱

攻撃値 500

触手を振りまわす。この攻撃は、ダメージを受けた直後や「触手攻撃・強」を使っているとき以外は、くり返し使いつづける。

触手攻撃・強

攻撃値 800

触手を引いたのち、前方へと振り下ろすか、大きく振りまわす。

酸吐き

攻撃値 800

口内にためた強酸性の液体を、前方へ吐き出す。

寄生体B

かみつき

攻撃値 寄生体B ● (即死)
寄生体C ● 800

頭部を引いたのち前方へ振り下ろしてかみつく。寄生体Bの「かみつき」は、当たると相手を即死させる。

寄生体C

行動パターン BEHAVIORAL PATTERN

ゆっくりと歩いていき、こちらとの距離がある程度近くなったら攻撃を仕掛ける。例外として、寄生体Aの「触手攻撃・弱」だけは、間合いに関係なく使う。使用する攻撃の種類は、寄生体ごとに右の表のように異なる。

■それぞれの寄生体が使用する攻撃

種類	使用する攻撃
寄生体A	「触手攻撃・弱」「触手攻撃・強」
寄生体B	「かみつき」
寄生体C	「かみつき」「酸吐き」

受けるダメージ量などの変化 FLUCTUATION OF DAMAGE

- 寄生体に攻撃を受けると、ダメージ量が2.4倍(命中したのがライフル系の場合は10倍、クリティカルヒット発生時は20倍)になる
- 寄生体以外に攻撃を受けると、ダメージ量が約0.66倍になる
- 防具に攻撃を受けると、ダメージ量が約0.25倍になる
- 閃光手榴弾の光を受けると即死する
- 邪教徒のガナード(寄生体)が受けるダメージ量は、約0.56倍になる(※1)
- 戦闘員のガナード(寄生体)が受けるダメージ量は、約0.46倍になる(※1)

※1……パリィ&ォーバリィ、「もがく」での反撃、爆風によるダメージ、落下ダメージは変化しない

CREATURE NAME

PLAGA プラーガ

DANGER

体力 1000

宿主を失った寄生体。単独で行動するが、生存可能な時間は非常に短く、そのままでは衰弱して死んでしまうため、新たな宿主を求めてあたりを這いまわる。寄生可能な生物を見つけると、一気に飛びかかり体内への侵入を狙う。

出現場所

※ほかの場所でも、エアー(寄生体)が現れたときに、その身体から現れる場合がある

対処法 近くにきたところを攻撃せよ

ATTACK
ナイフ、ハンドガン系、マシンピストル

攻撃を仕掛けてくる前の、立ち止まっているときを狙って撃てば簡単に倒せる。撃つのが間に合わなくても、「かみつき」が空振りして無傷ですむことは多い。撃つ武器は、ハンドガン系やマシンピストルで十分。ナイフで攻撃してもいいが、こちらから近づかなければ届かない恐れがある。なお、プラーガは出現してから約30秒が経過すると息絶えるので、覚えておくのもひとつの手だ。

能力分析 プラーガ

使用する攻撃 ATTACK

plaga
かみつき

攻撃値 かみつき●5×50回
追加ダメージ●500

前方へ跳びかかり、命中したら相手の顔にしがみついてかみつく。さらに、引きはがされるときに追加ダメージを与える。

ACTION BUTTON
もがく(左スティック)

表示タイミング かみつかれているとき
成功時の効果 追加ダメージを受けずに引きはがす。ただし、5×50回のダメージはすべて受けてしまう。

行動パターン BEHAVIORAL PATTERN

断続的に歩きながら間合いを詰めたあと、立ち止まってこちらを向き「かみつき」を使ってくる。

受けるダメージ量などの変化 FLUCTUATION OF DAMAGE

●閃光手榴弾の光を受けると即死する

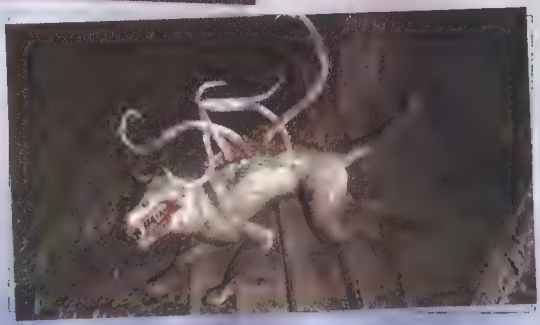
CREATURE NAME

COLMILLOS
コルミロス

DANGER

寄生体が出ていない状態（触手なし）

寄生体が出ている状態（触手あり）



体力	
800	1200
1000	3000

ブラーガに寄生された犬。同化によって牙が口内に収まらないほど異常発達しており、俊敏な動作で獲物のノド笛に食らいつく。さらには体内の寄生体までが、宿主の身体を突き破って無数の触手を伸ばし、攻撃を仕掛けてくる。宿主がもともと群れを作る動物であるためか、ブラーガを介した行動のコントロールは極めて安定しており、数匹の集団で標的を襲うのも特徴。

出現場所

対処法A 敵の攻撃を受けない場所で戦え

使う武器
ナイフ、ハンドガン系、マシンピストル

動きがすばやいうえに攻撃のダメージも大きい厄介な敵だが、下の図に示した位置に行けば、敵の攻撃をほとんど受けずに戦うことが可能。使う武器も、ハンドガン系やマシンピストルでこと足りる。敵が近くにいて図の位置まで移動しにくいときは、対処法Bに書いてある方法で間合いを離そう。

こちらを向いているコルミロスの身体に狙いをつけると、直後に横へとステップされてしまう。狙いをつけたらすぐに撃つか、あるいは、敵の身体の少し横を狙ってショットガン系で攻撃するといい。

■コルミロスの攻撃を受けずに戦える場所

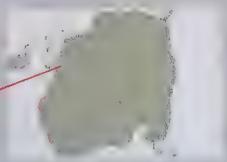
村-09 墓地

橋の切れ目を飛び越えてから振り向き、跳んできた敵をナイフで落とす

教会入口の柱のカゲに密接し、横にきた敵をナイフで切る(下写真)。敵が動かないときは銃で撃つ

←丸で囲んだ位置でコルミロスがこちらを向いたときは、ショットガン系の武器で吹き飛ばそう。

村-13 湖



ボートを利用して戦う(→P.211)

城-11 庭園

扉の向こう側へ逃げこみ、扉が閉まったらこの位置で戦う

目の前の扉に張りつき、扉の向こう側にいる敵を撃つ

オリに入って金網に張りつき、金網越しに撃つ(下写真)

←あいだに障害物があると、敵は走りまわるか身がまえるばかりで攻撃してこない。

対処法B 歩いて間合いを離したのち迎え撃て

使う武器
ショットガン系、焼夷手榴弾、閃光手榴弾

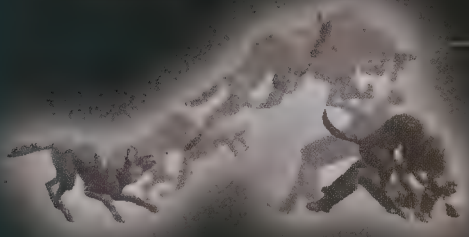
コルミロスに背を向けた状態で前に歩くと、敵は身がまえたまま動かないため、安全に間合いを離すことが可能。これで距離を取ってから反転すれば、余裕を持って迎撃できる。使う武器は、ショットガン系がオススメだ。また、敵が密集しているようなら、焼夷手榴弾や閃光手榴弾で即死させるのも有効。ただし、閃光手榴弾で即死するのは、寄生体が出現しているコルミロスにかぎられる。

相手にせずに逃げる場合は、極力足を止めずにすばやく移動しつづけよう。敵と向き合ったときは、むやみに走れば、攻撃されてもかわしやすい。

←歩いて間合いを離すときは、レオンの顔の向きに注目。横を向くようなら、まだ敵が近くにいる。

➡焼夷手榴弾は、敵が突っこんでくることを想定してやや手前に投げると比較的当てやすい。

使用する攻撃 ATTACK



かみつき

攻撃値 かみつき●10×59■
追加ダメージ■200

前方へ跳びかかり、命中したら押し倒してかみつく。さらに、突き放されるときに追加ダメージを与える。

ACTION BUTTON
もがく(左スティック)

表示タイミング　押し倒されているとき
成功時の効果　追加ダメージを受けずに突き放す。ただし、10×59回のダメージはすべて受けてしまう。

触手攻撃

攻撃値 10×45回

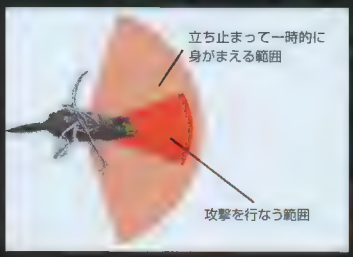
背中の触手を前方へ振り、命中したら、連続で相手をたたく。

行動パターン BEHAVIORAL PATTERN

こちらがある程度近づくと、活動を開始。走りながら間合いを詰め、立ち止まって一時的に身がまえたり、攻撃をくり出したりする。身がまえたり攻撃を行なう範囲は右図を参照。ただし、お互いのあいだに障害物がある場合と、こちらが敵に背を向けて止まっているか歩いている場合は、身がまえたらそのまま動かないことが多い。

使用する攻撃は、最初は「かみつき」だけで、寄生体が出現したあとは「触手攻撃」も使い出す。ちなみに「かみつき」は、こちらとコルミロスが向かい合っているときにのみ使う傾向がある。

■身がまえる範囲と攻撃を行なう範囲



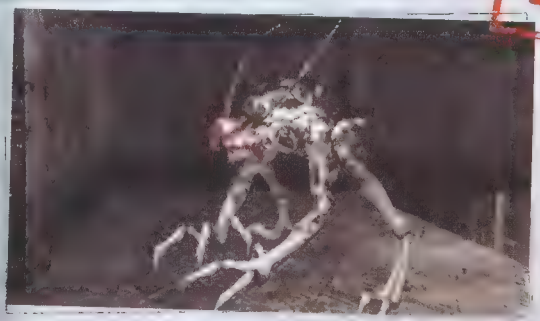
受けるダメージ量などの変化 FLUCTUATION OF DAMAGE

- 転倒すると、かならず落下ダメージ(→P.28)を受ける
- 焼夷手榴弾の爆発や炎に触れると即死する
- 寄生体が出現しているときにかぎり、閃光手榴弾の光を受けると即死する

CREATURE NAME

NOVISTADOR
ノビスタドール

DANGER



ステルスタイプ

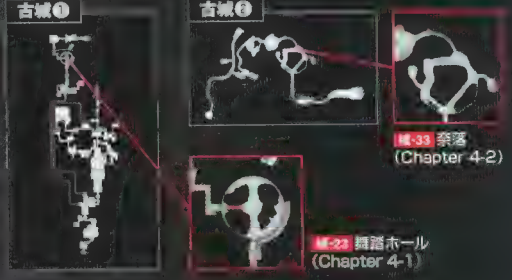
飛行タイプ

体力 1000

プラーガの応用実験によって生み出された昆虫人間。身体を覆う外殻の色を自在に変化させる擬態能力を持ち、周囲の風景に溶けこんで獲物を待ち受ける。ベースは人間ながら、生態は昆虫そのもので、背中に生えた羽で飛び、巨大な巣を作って繁殖まで行なう。擬態することができない"出来損ない"も多数存在するが、それらは大きな群れを作って敵に襲いかかる。

出現場所（ステルスタイプ）（飛行タイプ）

spot



対処法A 扉の向こう側や洞窟のなかで戦え

ショットガン系

狭い場所だと、壁や天井を移動したり、周囲を飛びまわったりする敵の動きに対応しきれない。そこで、扉の向こう側、あるいは横穴やオリのなかで待ち受けよう。敵はかならず扉や横穴を通ってくるので、そこを狙い撃てばいい。ステルスタイプは透明になっているが、着地したときの水しぶきや、背景のゆらぎで位置を知ることは可能だ。

敵に接近されてしまったときは、前へ走るか反転して逃げることで、仕切り直しを図ろう。ちなみにステルスタイプは個々に移動範囲が決まっており、こちらが移動範囲外に出ると、移動範囲ギリギリの場所で待ちかまえるか、最初にいた場所へ引き返す。

↑➡扉の向こう側で待っているときは、敵が扉を開けた瞬間に撃つ。正面よりも少し下方向を狙うこと。

⬅飛行タイプは出現数が多く、すべてを同時に撃つのは困難。飛んでいる敵と地面にいる敵を別々に撃とう。

➡敵が飛んでいるときは、1～2回の攻撃で倒せる。余裕があるならハンドガン系の武器で狙い撃ってもいい。

場所限定の攻略法 扉の裏からナイフで切る

実行できるマップ	必須武器
城-06 地下水路	ナイフ

右図の位置で待ちかまえて、扉が開いたらすかさずナイフを連続で振れば、入ってきた敵を扉の裏側から攻撃できる。扉が閉まったときに敵が目の前にいた場合は、すぐに扉を開けて反対側へ移動し、同じことをくり返す。

⬅攻撃中の状況は、このようになる。ナイフは少し下へ向けて振ろう。

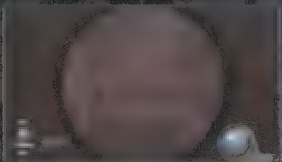
□ 敵を待つ位置

敵が青色の範囲にいるときはAの位置で、赤色の範囲にいるときはBの位置で、図内の真上の方向を向いて待つ

対処法B 敵に気づかれない位置から撃て

ライフル系

ステルスタイプに対して、とくに有効な戦法。敵に見つかっていない状況で攻撃すれば、ダメージを与えても左右にウロウロするだけで何もしてこないため、安全に倒せる。ライフル系で頭部を狙い撃てば、1発で倒すことも可能だ。なお、たとえ見つかっても、敵の移動範囲外まで逃げれば振り切れる。



⬅ステルスタイプは透明になっているので、敵の息とよだれで頭部の位置を見極めよう。

使用する攻撃 ATTACK

NOVISTADOR
ツメ攻撃

攻撃値 500

一歩踏みこみながら、片手のツメで引っかく。壁に張りついているときは、前のめりになってツメで引っかくか、あるいは身体を伸ばしながらツメを振り上げる。

NOVISTADOR
酸吐き

攻撃値 500

口内にためた強酸性の液体を前方へ飛ばす。

NOVISTADOR
つかみ酸吐き

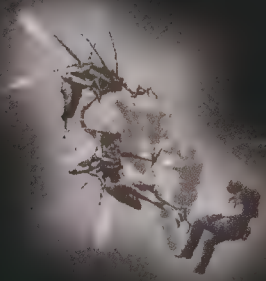
攻撃値 500×2回

すばやく跳びかかり、相手を捕らえたら、しがみついたまま強酸性の液体を2回吐きかける。

ACTION BUTTON
もがく（左スティック）

表示タイミング　しがみつかれているとき

成功時の効果　通常よりも早く振りほどき、ダメージを受ける回数を1回に減らす。



NOVISTADOR
つかみ躍り

攻撃値 300

すばやく跳びかかり、相手を捕らえたら踊り飛ばす。当たると相手を転倒させる。

跳びつき蹴り

攻撃値 300

かがみこんだのち跳びかかり、相手を捕らえたら蹴り飛ばす。当たると相手を転倒させる。

ACTION BUTTON
蹴る(■)

表示タイミング　跳びかかりの直前～直後
成功時の効果　ソバットで反撃して(攻撃値100)、ノビスタドールを転倒させる。

首切り

攻撃値 (即死)

①こちらの体力ゲージが黄～赤、②ノビスタドールが地面にいる、③こちらとの距離がおよそ3～4メートルのあいだ、のすべての条件を満たしているとき、低い確率で使用。左腕を引いて身がまえたのち、跳びかかってツメで首筋を切る。

ACTION BUTTON
蹴る(■)

表示タイミング　跳びかかりの直前～直後
成功時の効果　ソバットで反撃して(攻撃値:100)、ノビスタドールを転倒させる。

行動パターン BEHAVIORAL PATTERN

●ステルスタイプ

決まった場所でじっとしており、こちらかある程度近づくまで気づかない。こちらを発見したあとは、地面を歩いていくか壁または天井へ移動したあと、自身のいる場所に応じた攻撃を行なう。

地面にいるとき
『ツメ攻撃』　『跳びつき蹴り』　『首切り』
『酸吐き』　『つかみ酸吐き』

↕ 自由に移動 ↕

壁にいるとき
『ツメ攻撃』
『つかみ酸吐き』

↔

天井にいるとき
『つかみ蹴り』
『つかみ酸吐き』

●飛行タイプ

こちらを発見する前は、所定の位置で飛んでいるか地面でじっとしている。銃声を聞いたり間合いが詰まったりすると、こちらを発見。発見後は、飛びながら、または地面を這いながら近づいて、攻撃をくり出す。ときおり、飛んでいる状態から地面に降りたり、地面から飛び立つこともある。

飛んでいるとき
『つかみ蹴り』
『つかみ酸吐き』

↔ ときおり切りかえる

地面にいるとき
『ツメ攻撃』
『跳びつき蹴り』
『首切り』

受けるダメージ量などの変化 FLUCTUATION OF DAMAGE

- 頭部に攻撃を受けると、ダメージ量が1.25倍になる(攻撃がライフル系の場合は即死する)
- 飛んでいるときは、焼夷手榴弾以外の攻撃で受けるダメージ量が1.8倍または2.5倍になる

CREATURE NAME

GARRADOR
ガラドール

DANGER

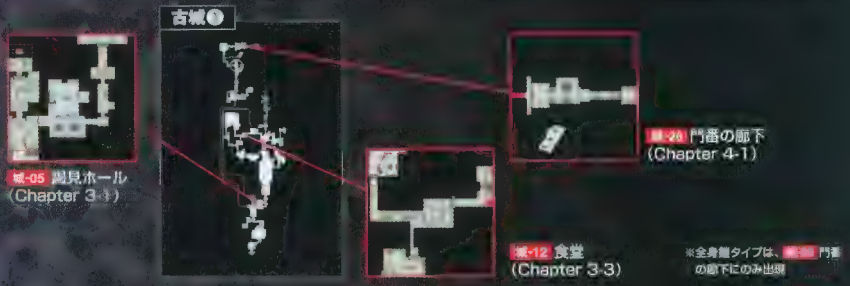
通常タイプ

全身鎧タイプ

体力	
通常タイプ	3500/4000
全身鎧タイプ	5500

プラーガを利用した肉体強化の実験体。すぐれた身体能力を得ることに成功したが、目につくものを無差別に襲うほど凶暴化してしまったため、やむなく目ぶたを縫合され、ふだんは厳重に拘束されている。奪われた視覚にかわって聴覚が異常に発達しており、ひとたび戦闘区域に放たれると、音を頼りに敵の位置を探り出し、両腕のカギヅメで徹底的に狩りつくす。

出現場所



※全身鎧タイプは、城-20 門番の廊下にのみ出現

対処法 Ⓐ 敵がこちらを捜しているときに寄生体を狙え

[illegible]
ライフル系、マグナム系

ガラドールに十分なダメージを与えるには、背中に露出している寄生体を攻撃するしかない。敵は、こちらが立てた音の発生地点めがけて攻撃を行ない、音が聞こえないときはキョロキョロしながらこちらを捜しまわるので(→P.120)、その習性を利用しよう。

基本的な戦いかたは、右の連続写真のとおり。敵との間合いがある程度開いている状況で歩けば、音を聞き取らせずに移動できるため、離れるときはかならず歩くこと。使う武器は、ナイフ以外であれば何でもかまわないが、手早く倒すなら、ライフル系やマグナム系などの威力が高い武器を選ぶといい。敵に気づかれないギリギリの間合いまで近づき、ショットガン系の武器で撃つのも有効だ。

⬅ひとつ音を立てることで敵の攻撃を誘い、横へ走ってかわしたあと、[illegible]

⬅音を聞き取れなくなったガラドールがこちらを捜しているときに、[illegible]

⇧ダメージを受けた敵が立ち直る直前に、こちらに背中を向けていたら、つづけて攻撃を当てよう。

⇧[illegible] 食堂ではオリをはさんで戦うのが有効(→P.259)。ジャマなガナードは、先に倒しておくと安全だ。

対処法 Ⓑ 敵の動きが止まったスキを突け

[illegible]
(状況による)

右記の方法で敵にスキを作らせて、そのあいだに寄生体を狙い撃つ手もある。ただし、すぐに寄生体を撃つ余裕がないときは、いったん間合いを離したほうが無難だ。

●「突進突き」が壁に刺さるように誘導する

壁ぎわで「突進突き」をかわすと、敵はツメを壁に突き刺し、引き抜くまで身動きが取れなくなる。

●離れた位置で鐘を鳴らす

部屋や通路に鐘が設置されている場合は、それに何らかの攻撃を当てて鳴らすと、ガラドールは鐘めがけて攻撃を仕掛ける。

●敵に片ヒザをつかせる

爆発や炎に巻きこむか、マグナムなどの強力な武器で寄生体以外の部位を攻撃すると、敵はひるんだあとに片ヒザをつき、立ち上がるまでスキを見せる。

⇧➡鐘を鳴らすと、敵は鐘のほうに向かっていく。しかも、そのときは「突進突き」を使って壁にツメを突き刺すことが多い。

⬅上記のいずれかの方法で敵にスキを発生させた場合は、[illegible]

能力分析　ガラドール

使用する攻撃　ATTACK

garrador 振りまわし

攻撃値 640、320、160（本文参照）

あばれるような動作で、両手のツメを交互に振りまわす。動作を終えるまでは、攻撃が当たるたびに攻撃値が640→320→160と低下していく（160未満にはならない）。

garrador 突進突き

攻撃値 1400

身がまえたのちまっすぐ走っていき、右手のツメで突く。突きが壁や柱に当たった場合は、そこにツメが突き刺さり、引き抜くまでは身動きが取れなくなる。

行動パターン　BEHAVIORAL PATTERN

ガラドールは目が見えないため、ふだんは索敵モードでうろつき、こちらが発した音を聞くと攻撃モードに移る（音を発した位置がわからずに索敵モードへもどることもある）。音の大きさは、右の表のように行動ごとに異なり、小さい音ほど近くでしか聞こえない。なお、近距離では、こちらが音を立てていなくても攻撃モードに移行する。

おもな行動の音の大きさ

小	中	大
●歩く ●旋回する ●180度ターンをする	●走る ●アシュリーに指示を出す	●銃声や爆発音を発する（※1） ●鐘を鳴らす

※上記以外の行動は無音（※2：門扉の前下では、無音あつかいの行動の音を聞かれたり、音を発しても聞かれないことがある）
※1……サイレンサー付きハンドガンでの銃撃は無音

索敵モード

まっすぐ歩いたあと、キョロキョロして向きを変えることをくり返す。ツメを伸ばしていた場合は、向きを変える直前に引っこめる。

音を聞き取る

攻撃動作の途中で、音が聞こえなくなる

攻撃モード

声をあげてツメを伸ばし、音の発生地点に走り寄って「振りまわし」か「突進突き」を使う。攻撃動作の終わりぎわに改めて音を聞き取ったら、攻撃モードを継続する。

受けるダメージ量などの変化　FLUCTUATION OF DAMAGE

- 寄生体以外の生身の部分に攻撃を受けると、ダメージ量が約0.07倍になる
- 防具を身につけている部位に攻撃を受けると、ダメージ量が約0.018倍になる

CREATURE NAME

ARMADURA
アルマデューラ

DANGER

銀騎士タイプ

黒騎士タイプ

体力	銀騎士タイプ 1000	黒騎士タイプ 1000/1200

古城に飾られていた甲冑が、内部に潜むブラーガによってあやつられたもの。宿主を求めてさまよう寄生体がなかに入りこみ、休眠状態で生命維持を図っていたが、獲物の接近を感知して活動を再開した。張りめぐらせた触手が擬似的な筋肉となって、あたかも人間が入っているかのように歩き、武器を振りまわす。しかし、その動作は緩慢で、非常にぎこちない。

出現場所

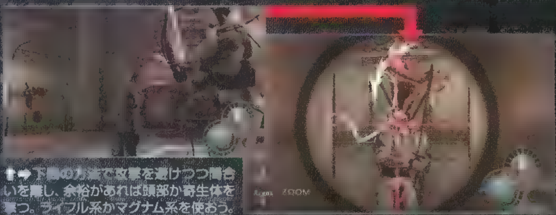
対処法 A 回避を重視しながらスキあらば撃て

ショットガン系、ライフル系、マグナム系

はじめて出会うのは 城11 物置だが、このときは逃げるしかない(→P.267)。城31 騎士の間では、最初に銀騎士タイプ3体、つづけて黒騎士タイプ3体と強制的に戦うことになる。

敵は金属製の鎧だけあって、なかなか体力を減らせない。ただし、特定の条件(→P.123)を満たすと、本体である寄生体が頭部から出現する。以降は、寄生体を攻撃していけばすぐに倒せるほか、閃光手榴弾で即死させることも可能だ。具体的な戦いかたは、左下の連続写真を参照。写真の方法以外には、敵の攻撃を後退でかわしながら、近距離からショットガン系などで攻撃するという戦法もある。

攻撃するときは、寄生体が出ていない敵の頭部を狙い、すべての敵から寄生体が出現したら閃光手榴弾で全滅させるといい。閃光手榴弾がない場合は、寄生体を優先的に撃ち、敵の頭数を減らしていこう。



↑➡下図の方法で攻撃を避けつつ間合いを離し、余裕があれば頭部か寄生体を撃つ。ライフル系かマグナム系を使おう。

↑すばやく狙いをつけられるなら、敵が歩き出した瞬間から1体を集中攻撃して、ほかの2体に接近される前に倒すのも手。

■敵の攻撃をかわしつつ間合いを離す方法の一例

敵の斜め前をかすめる感じで走り抜け、そのまま直進する

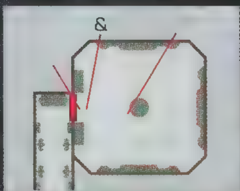
敵に側面を向けて待ち、敵が攻撃をはじめるときの音が聞こえたら走る

対処法 B 敵をまとめて爆発に巻きこめ

マインスロアー

威力がLv2～3のマインスロアーがあれば、写真の手順ですべての敵をすぐに倒せる。聖杯は●の位置で取り、イベントシーンは敵が歩き出す前にスキップしよう。なお、●と●で撃つ回数を1発に減らし、敵全員から寄生体が出現したら閃光手榴弾で倒すのもいい。

■各手順の実行位置



↑足元に狙いをつけ、敵の歩く音が3回聞こえた直後に1発撃って、すぐに180度ターン。

↑この位置まで戻ったら180度ターン。ターン中に爆発が起きればベスト。

↑「近くにいる敵2体の中間あたりの床」へすぐさま狙いをつけ、2発撃つ。

↑入口まで後退し、爆発が起きた時点で敵がまだ生きていたら、③と同じ方法で2発撃つ。

能力分析／アルマデューラ

使用する攻撃 ATTACK

armadura
縦斬り

攻撃値 780

武器をゆっくり振りかぶったあと、前方に振り下ろす。武器の種類によるちがいはない。

armadura
横斬り

攻撃値 380

武器をすばやく横に振る。武器の種類によるちがいはない。

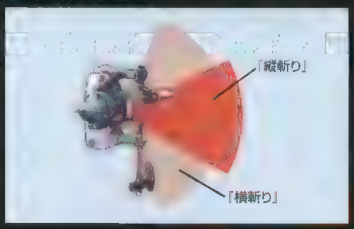
※寄生体による攻撃の動作や攻撃値は、ガナード(寄生体)が使うものと同じ(→P.108)

行動パターン BEHAVIORAL PATTERN

ゆっくりと歩くか早足で近づいてきて、攻撃の使用範囲(右図参照)にこちらが入ると、その位置で使える攻撃をくり出す。アルマデューラが持っている武器には剣とオノの2種類があるが、それによるちがいはない。

体力が500未満まで減るか、頭部に100前後のダメージを受けると、銀騎士タイプの場合は寄生体Aが、黒騎士タイプの場合は寄生体Bが、頭部から出現。以降は、銀騎士タイプは『触手攻撃・弱』を使いながら移動し、黒騎士タイプは『かみつき』も使うようになる。

■攻撃の使用範囲



受けるダメージ量などの変化 FLUCTUATION OF DAMAGE

- 寄生体に攻撃を受けると、ダメージ量が3倍になる
- 出現後、歩きはじめるまではダメージを受けない
- 焼夷手榴弾でダメージを受けない

CREATURE NAME

REGENERADOR
リヘナラドール

DANGER

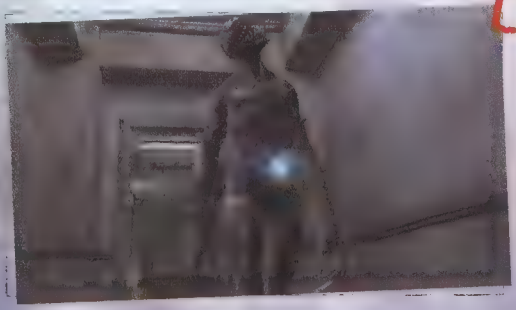
体力	
2000	4000
3000	5000

ひとりの人間に対し複数のプラーガを寄生させる実験によって生み出された怪物。実験の結果、たとえ身体の一部が欠損しても瞬時に再生できるほどの異常な代謝能力を獲得した。しかし、人の形をとどめてはいるものの、肉体構造は完全な別物に変化してしまっている。こうした変質は脳にまでおよんでおり、人間としての思考能力はまったく残されていない。

CREATURE NAME

IRON MAIDEN
アイアンメイデン

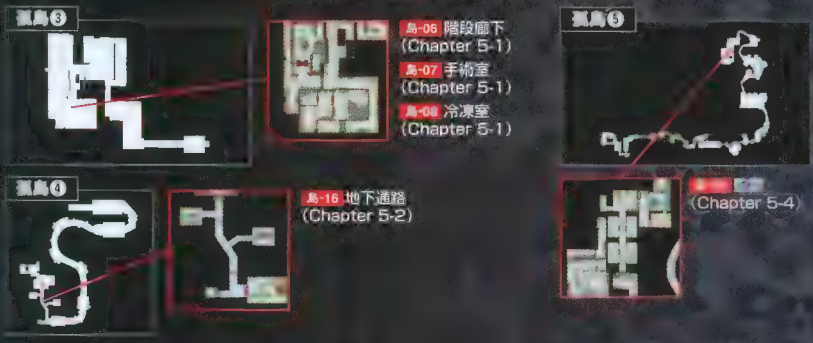
DANGER



体力
5000

リヘナラドールにさらなる処置を加えた改良種。驚異的な代謝能力を備え、自在に伸縮できる無数の針を全身に生やしている。戦闘においては長く伸びる腕で獲物を捕らえて引き寄せ、針が並んだ身体にたたきつけるようにして相手の全身を刺しつらぬく。そうした姿が16世紀のヨーロッパに実在した拷問具、アイアンメイデンを連想させることから、この名が与えられた。

出現場所（リヘナラドール）



出現場所（アイアンメイデン）

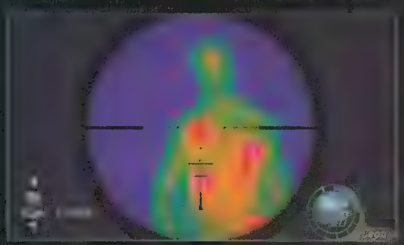
対処法A 寄生体を狙撃せよ

ライフル系＋サーモスコープ

ふつうに攻撃してもなかなか倒せない難敵。ダメージを与えていくと部位破壊を起こせるが、部位によっては敵の行動を制限できるだけで、しかも少し時間がたつと再生されてしまう。

リヘナラドールとアイアンメイデンの弱点は体内に2～5匹いる寄生体で、サーモスコープをつけたライフル系の武器でのみ、それを撃つことが可能。敵の体力は「寄生体の数×1000」となっており、寄生体を1匹撃って破壊すると1000のダメージを与えるので、すべて破壊すれば確実に倒せるのだ。その中で敵の攻撃を受けないためにも、なるべく遠くから狙い撃つこと。先に脚を破壊しておくと、接近されるまで一方的に攻撃できる。

なお、前面に見える寄生体をすべて破壊しても倒せない場合は、背中側にも寄生体が1匹いるということ。やや遠くからショットガンなどで脚部を破壊し敵が転んだところを狙い撃とう。背中の寄生体を倒して、対処法Bの方法でトドメを刺すのも有効だ。



▲サーモスコープ越しに敵を見ると、狙い撃つべき寄生体が赤く映る。ちなみに、リヘナラドールの体内にいる寄生体の数は、ゲームランクが高いほど増えてしまう。

➡サーモスコープがないうちは、ショットガンなどで脚部を破壊し、転ばせたスキに逃げるといい。

⬅リヘナラドールの背中の寄生体を撃つときは、転ばせた直後に斜め前方へ走り、敵の足元にまわりこんでから狙うのが安全。

対処法 B ダメージが大きめの武器で力押し

マインスロアー、手榴弾、焼夷手榴弾

リベナラドールとアイアンメイデンは焼夷手榴弾に弱いので、それで攻撃して倒す手もある。焼夷手榴弾を使い切ったあとは、マインスロアーや手榴弾でダメージを与えていこう。弾薬に余裕があるなら、ガトリング系かショットガン系の武器で攻撃しつづけるのもかなり効果的だ。

なお、焼夷手榴弾を受けた敵が大きくのけぞってから立ち直るまでの約3秒間は、ほかの武器による攻撃しか通らなくなる。つぎの焼夷手榴弾は、立ち直る瞬間まで待ってから投げること。

↑焼夷手榴弾ならば、寄生体を1匹破壊したときに匹敵するダメージを与えることができる。

対処法の応用編 脚部を破壊すればナイフでも倒せる

実行できる場所：（各所）　必須武器：ナイフ

ショットガンなどで脚部を破壊したあと、再生される前に近づいて、胴体部分をナイフで連続して切りつづけると、それだけで倒すことができる。なお、脚部の破壊までナイフで行なうことも不可能ではないが、危険なのでやめたほうがいい。

↑リベナラドールに対しては、脚部を破壊したらすぐに頭部を避けるようにまわりこみ、敵の下半身のほうからナイフで切ろう。

↓アイアンメイデンに対しては、転んだ敵に少し近づいたあと後退することで『全身針』を誘ってかわし、直後に近づいて切る。

能力分析／リベナラドール&アイアンメイデン

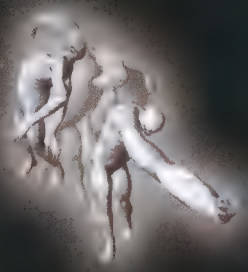
使用する攻撃

ATTACK

なぐりつけ

攻撃値 780

片腕を勢いよく振り下ろす。リベナラドールにかぎり、相手が側面～背後にいるときは、振り向きつつ片腕を横に振りまわす。当たると相手を転倒させる。



全身針

攻撃値 780

全身から周囲に多数の針を突き出す。

regenerador

かみつき

攻撃値 20×98回

上体をそらせたあとに襲いかかり、命中したら首のあたりにかみついて、引きはがされるまでダメージを与えつづける。

ACTION BUTTON
もがく(左スティック)

表示タイミング かみつかれているとき
成功時の効果 通常よりも早く引きはがす。引きはがすまでが早いほど、受けるダメージ量を減らせる(20×20回前後まで減らすことが可能)。引きはがすのに必要な入力回数は、ゲームランクの高さに比例して増加。

regenerador

引き寄せかみつき

攻撃値 20×98回

両腕を前方へ伸ばしてつかみかかり、つかんだら引き寄せたあと首のあたりにかみついて、引きはがされるまでダメージを与えつづける。

ACTION BUTTON
もがく(左スティック)

表示タイミング かみつかれているとき
成功時の効果 「かみつき」と同じ。

regenerador

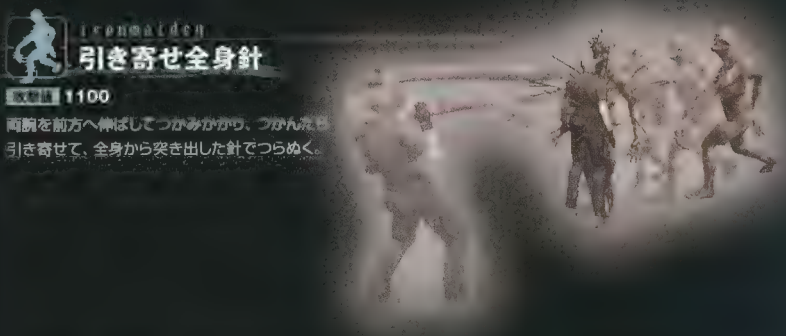
跳びかみつき

攻撃値 20×121回

うつぶせの状態から大きく跳ねて襲いかかり、命中したら首のあたりにかみついて、引きはがされるまでダメージを与えつづける。

ACTION BUTTON
もがく(左スティック)

表示タイミング かみつかれているとき
成功時の効果 「かみつき」と同じ。



引き寄せ全身針

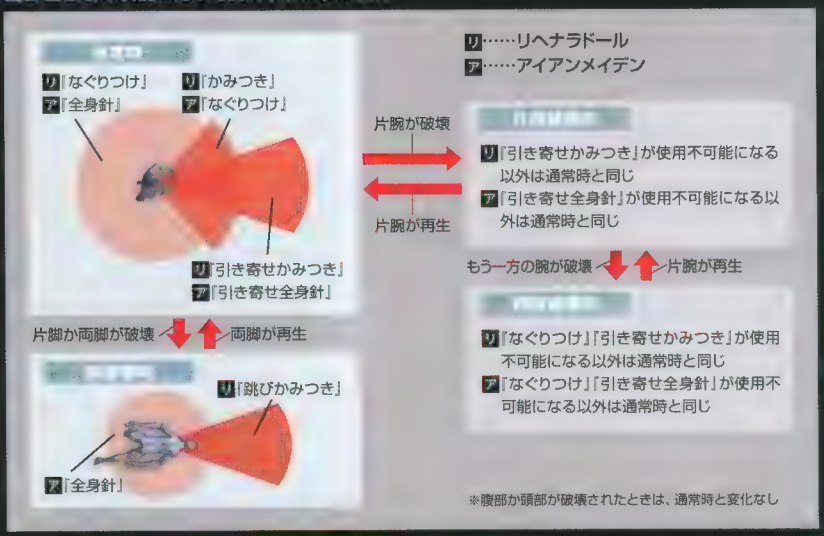
攻撃値 1100

両腕を前方へ伸ばしてつかみかかり、つかんだら引き寄せて、全身から突き出した針でつらぬく。

行動パターン BEHAVIORAL PATTERN

ゆっくり歩くか早足で近づき、こちらの位置に応じた攻撃を行なう。特定の部位は、ある程度のダメージを受けると破壊されるが、約10数秒後にもとどおりに再生する。ただし、脚部が壊れているあいだは使用する攻撃に制限がかかり、脚部が壊れているあいだは転んでうつぶせの姿勢に変化。うつぶせになっているときは、這いずって移動するほか、使用する攻撃も大きく変わる。

■部位破壊の状況に応じた使用する攻撃の変化



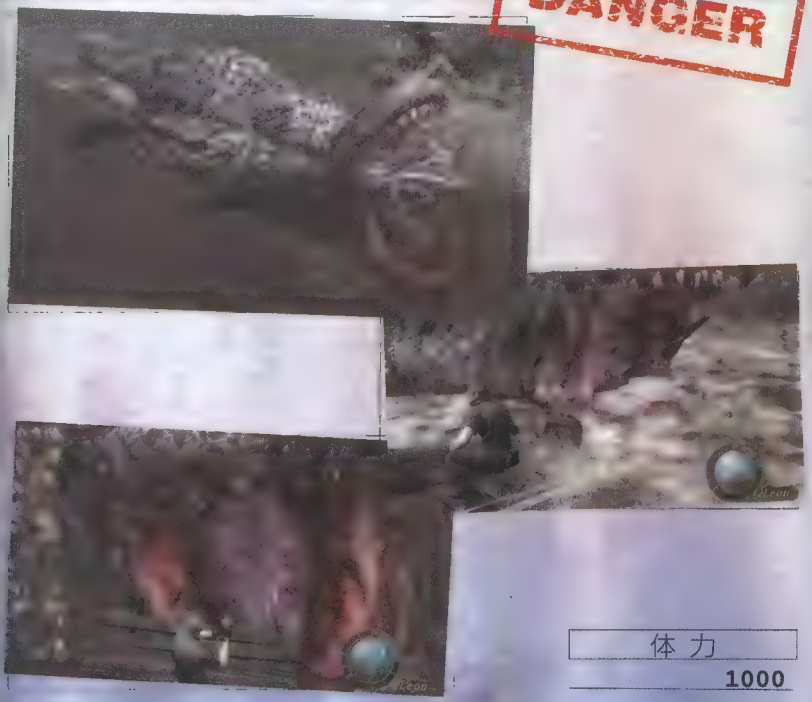
受けるダメージ量などの変化 FLUCTUATION OF DAMAGE

● ライフル系の武器＋サーモスコープによる攻撃が寄生体に当たると、その寄生体は破壊され、本体が1000のダメージを受ける（ゲームランクによるダメージ量の変動はない）

CREATURE NAME

DEL LAGO
デルラゴ

DANGER



体力
1000

体長20メートルを超える水棲巨大生物。その正体は、プラーガを利用した応用実験のサンプルとなったオオサンショウウオである。寄生体の成長が進むにつれて巨大化し、さらには魚類を思わせるような水中での運動能力をも獲得。しかしながら、本来の実験目的である、プラーガを介した行動のコントロールができなかったため、村の湖に封印されていた。

出現場所

対処法 回避を重視して戦え

モリ

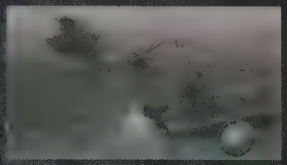
デルラゴとの戦いは、ボートを操作しながら行なう。戦闘中は操作方法が下の表のように変わるほか、モリ(攻撃値:100)でしか攻撃できない。

むやみに攻撃を行なうと「突き落とし」を受けたり、湖に浮かんでいる流木にぶつかったりして、水中に落とされてしまう。基本的には、回避優先で行動し、特定の状況のときだけ攻撃を仕掛けること、具体的な行動のしかたは、下記のとおり。なお、水中に落ちたときのボートまでの距離は、こちらの体力が残り少ないほど長くなる傾向が強い。距離が長いと、ボートにもどるまでのあいだに「丸飲み」を受ける可能性が高まるので、回復をおこたるのは危険だ。

←流木にぶつかって水中に落ちたときも、「突き落とし」と同じダメージを受ける。

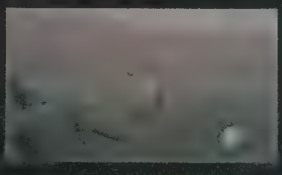
通常時

基本的には、左右どちらかに移動しつづけてあれば安全。ただし、ボートの移動先に流木があるときだけは、移動方向を切りかえて避けること。敵が流木のそばを通らないルートで水面を泳いでいるときは、モリで攻撃しよう。



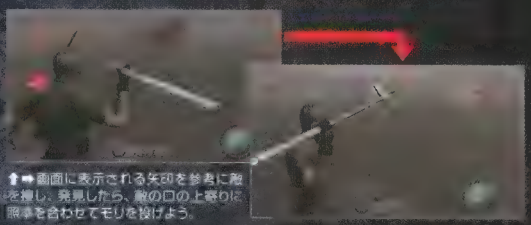
↑水面に浮かぶ流木も、敵が近くから使ってくる「突き落とし」も、左または右へと移動しつづけていればまず当たらない。

↓モリでの攻撃は1~2回で止めておく。直後に「突き落とし」を使われた場合に、かわし切れなくなる恐れがあるからだ。



敵が水中へ隠れたあとに遠くから「突き落とし」を使ってくるとき

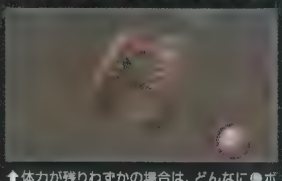
このときは、ボートを移動させることができない。画面上に矢印が出た方角から敵が向かってくるので、すぐにそちらを向いてモリで迎撃すること。1発でも当てれば、「突き落とし」を受けずにすむ。



↑➡画面に表示される矢印を参考に敵を探し、発見したら、敵の口の上辺りに照準を合わせてモリを投げよう。

水中に落とされたとき

◉ボタンを連打して、敵に追いつかれる前にボートへもどる。追いつかれると「丸飲み」を受けて即死だ。



↑体力が残りわずかの場合は、どんなに◉ボタンをすばやく連打しても、敵に追いつかれて「丸飲み」を受けてしまう可能性が高い。

■デルラゴ戦でボートに乗っているときの操作方法

状況		操作方法	
		左スティック	◉ボタン
通常時	R1を押していない	ボートで移動する(※1)	
	R1を押している	照準を動かす	モリを投げる
デルラゴが遠くから「突き落とし」を使ってくるとき		左右で向きを変え、上下で照準を動かす	モリを投げる

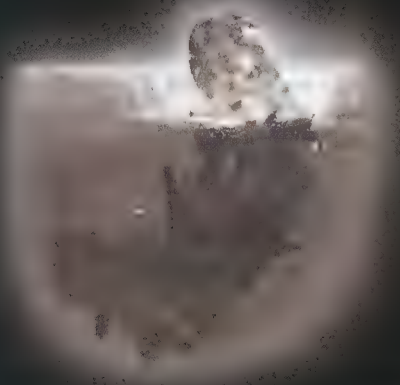
※1……デルラゴが泳いでいるあいだは、引っぱられる感じの動きになる

使用する攻撃 ATTACK

del lago
突き落とし

攻撃値 500

水中から浮上したのち、身体ごと突っこみ、接触したら相手をボートから落とす。この攻撃で体力が1未満になることはない。



del lago
丸飲み

攻撃値 (即死)

口を開いて相手を飲みこむ。

行動パターン BEHAVIORAL PATTERN

水面に姿を見せたまま湖畔近くまでまっすぐ泳いだあと、水中にもぐり、こちらめがけて攻撃を行なう。攻撃時の行動は、通常は近くからいきなり「突き落とし」を仕掛けてくるというものだが(行動A)、水中にしばらく隠れたあと遠くから「突き落とし」を仕掛けてくることもある(行動B)。

行動Aと行動Bを実行する順番は完全には決まっていないが、基本的には「行動Aを1～3回実行したら、つぎは行動Bを1回実行する」のくり返し。

行動A	行動B
水面に姿を見せたまま泳ぐ	水面に姿を見せたまま泳ぐ
↓	↓
水中にもぐる	水中にもぐったあと、しばらく隠れる
↓	↓
近くから「突き落とし」を仕掛ける	遠くから「突き落とし」を仕掛ける

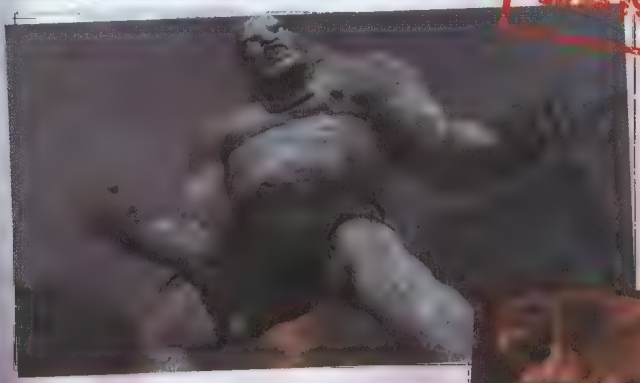
受けるダメージ量などの変化 FLUCTUATION OF DAMAGE

- なし

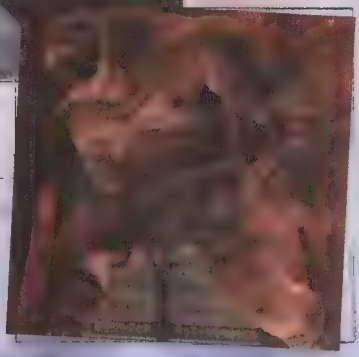
CREATURE NAME

EL GIGANTE
エルヒガンテ

DANGER



通常タイプ



赤肌タイプ

体力	
本体	2000
寄生体	1000

寄生体の応用実験によって生まれた巨人。プラーガを寄生させた人間に遺伝子操作を行ない巨大化させたもので、体長は常人の4倍ほどもある。その巨体は驚異的なパワーを持つだけでなく耐久性にもすぐれ、通常の銃弾など意にも介さない。しかし、デルラゴと同様、制御が難しいという欠陥を改善できなかったため、ごく少数が生み出されるにとどまった。

出現場所

村-19 産下の道
(Chapter 2-3)

城-32 溶鉱炉
(Chapter 4-2)

村-10 採石場
(Chapter 2-1)

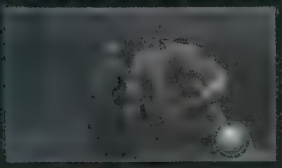
赤肌タイプは、城-32 溶鉱炉で通常タイプとともに出現

対処法A 寄生体を出現させてナイフで切れ

有効な武器
ショットガン系、マシンピストル

エルヒガンテは体力がゼロになっても倒れないが、その直後に、背中に寄生体を出現させて片ヒザをつく。この寄生体の体力をゼロまで減らせば、本体も力尽きるのだ。まずは、下記の出現場所ごとの戦いかたを参考に、エルヒガンテ本体の体力をゼロにしよう。ちなみに、ゲームランクが低いときなら、「遠くから撃って近づかれたら逃げる」だけで十分だ。

寄生体が出現したら、片ヒザをついている敵に近づいて●ボタンで「よじ登る」を行なう。よじ登るときに●か●ボタンが表示され、それを連打すると、ナイフで寄生体を連続して切れるのだ。連打が遅ければ、最大で3回切って体力を半分以上奪える。連打が苦手なら、よじ登らずにマグナムやショットガンなどで寄生体を撃とう。なお、下記の条件を満たすと寄生体が体内に隠れ、本体の体力も全回復するので、敵本体を攻撃するところからやり直すこと。



↑ロケットランチャー系の武器以外では、エルヒガンテに直接トドメを刺せないかわりに、寄生体を出現させることができる。

↓寄生体には「よじ登る」が有効。よじ登るときにもボタンが表示されるが、●と●ボタン両方を連打しておけば問題ない。

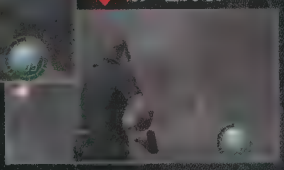
寄生体がふたたび体内に隠れる条件

- エルヒガンテが片ヒザをついてから約6.5秒が経過する
- 「よじ登る」からの一連の行動を終える
- 寄生体に合計400以上のダメージを与える

村-10 採石場での戦いかた

小屋のカゲへ逃げこめば、写真の方法で安全に戦える。使う武器はショットガン系かマシンピストルがオススメで、しっかり撃っていれば小屋がすべて壊される前に倒すことが可能だ。戦闘中に犬が現れると(→P.215)、しばらくのあいだ敵はそちらを狙うので、遠くからハンドガンなどで撃とう。ただし、「岩石投げ」だけはこちらをめがけて使ってくる点に注意。ちなみに、エルヒガンテは力尽きるときに「倒れこみ」を行なうが、この場所では当たらずにすむ。

↑敵の身体の半分くらいが小屋に隠れる位置で撃ち、両腕を振り上げる動作が見えたら後退する。



↓敵の攻撃で小屋が壊れるので、少しのあいだ撃ったあと、ほかの小屋のカゲへ逃げよう。

村-19 崖下の道での戦いかた

エルヒガンテに背を向けて特定画面内に敵が見えるまで近づかれたら前へ走る。このときに攻撃をかわした場合は、直後に反撃しよう。アシュリーは、あらかじめ遠くで待たせておくこと。また、上にある岩を事前に落としておけば、村-10採石場での戦法が使える(岩を小屋がわりにする)。なお、ここでは逃げることも可能(→P.225)。

↑この位置関係に持ちこめば、[illegible]の壁も小屋がわりにできる。

島-02 溶鉱炉での戦いかた

エルヒガンテが2体現れるが、右の写真の方法で1体を溶鉱炉のなかに落とすことが可能。残る1体は、滑車で鎖合いを離して遠くから攻撃すれば安全に倒せる。なお、落とせるのは1回かぎり。しかも、落ちた敵は溶鉱炉のフタが閉まるまで「道連れ」を狙ってくるので、うかつに溶鉱炉へ近づかないように。

←滑車のそばで敵を引きつけてからすべり降り、着地地点にあるレバーを操作すると、ちょうどフタの上にいる敵を落とせる。

対処法B 爆発や閃光で足止めしろ

使用武器
マインスロアー、手榴弾、閃光手榴弾

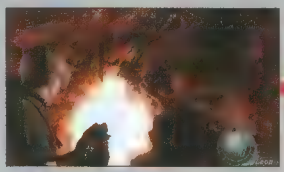
マインスロアーや手榴弾で攻撃したり、閃光手榴弾の光を浴びせて敵が目を覆えているところにほかの武器で攻撃したりすれば、近寄らせずに戦える。手榴弾などがたくさん必要だが、この方法なら 城-12 溶鉱炉に出現するエルヒガンテ2体もまとめて相手にすることが可能だ。なお、村に出現するエルヒガンテは、手榴弾などの爆発に巻きこんだ直後に閃光手榴弾を投げつければ、それだけで片ヒザをつく。

対処法の応用編 片ヒザを1回つかせた時点で倒す

実行できる場所
（各所）

オススメ武器
マグナム系、ショットガン系

寄生体は合計400以上のダメージを与えると隠れてしまうが、じつは、寄生体が出現してから敵が片ヒザをつくまでに与えたダメージはそれに含まれない。つまり、右の連続写真のように攻撃すれば、片ヒザを1回つかせた時点で倒せるのだ。



⬆敵が寄生体を出現させたあと片ヒザをつくまでのあいだに、近くからマグナム系やショットガン系の武器で寄生体を1回撃つ。

⬆片ヒザをついたら、ダメージ量の合計が400未満に収まる範囲で寄生体を撃ち、敵が立ち上がる前に『よじ登る』を実行する。

対処法の応用編 ナイフで安全に戦う

実行できる場所
（各所）

必須武器
ナイフ

以下の方法なら、ナイフでもエルヒガンテと戦える。

● 村-10 採石場、城-12 溶鉱炉

敵の側面～斜め後方に近づくと、『アッパーカット』を誘える。それを後退でかわし、直後に敵の斜め後方へ近づいて1回切れば、『アッパーカット』を誘うところからくり返せるのだ。ちなみに、村-10 採石場で敵が犬を狙っているあいだは、右後方から切るのが比較的安全。

● 村-19 崖下の道（※1）

右の写真の円内にいると、敵は振り返りながら『つかみ』を使ってくるが当たらない。ただし、そのたびに位置がズレるので前進や後退で調整し、すばやく調整できたときだけ1回切ろう。なお、『つかみ』を受けたときは、振りほどいたあと写真の円内の位置に行けば数回切れる。

⬅ 村-19 崖下の道で「敵がうしろに引いている足の内側」にいると攻撃を受けない。

※1……「ジ・アナザー・オーダー」では適用しない（城-12 溶鉱炉、村-10 採石場の対処法が適用する）

能力分析／エルヒガンテ

使用する攻撃

ATTACK

パンチ

攻撃値 800

相手の頭上から地面めがけて拳をたたきつける。当たると相手を転倒させる。

el gigante

ハンマーパンチ

攻撃値 800

両手をそろえて高く振り上げたあと、豪快に振り下ろす。当たると相手を転倒させる。この攻撃は、小屋や岩を壊すときにも使う。

el gigante

アッパーカット

攻撃値 800

振り向きつつ、拳を地面スレスレから振り上げる。当たると相手を遠くに吹き飛ばして転倒させる。

el gigante

フック

攻撃値 800

はたくような動作で拳を振りまわす。当たると相手を遠くに吹き飛ばして転倒させる。

el gigante

キック

攻撃値 400

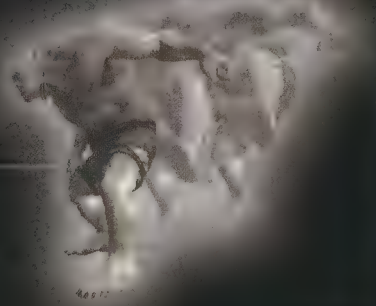
前蹴りをくり出す。当たると相手を転倒させる。

el gigante

踏みつけ

攻撃値 800

足で踏みつける。当たると相手を転倒させる。



el gigante

つかみ

攻撃値 15×151回(※2)

右手でつかみかかり、つかんだら両手でにぎってしめ上げる。さらに、この攻撃でトドメを刺したときは、最後に相手を地面に投げつける。なお、レオンをつかんでトドメを刺せなかった場合は、胸にナイフを突き刺されて(攻撃値:400／※3)手放してしまう。アシュリーをつかんだときは、レオンの攻撃で合計200以上のダメージを受けないかぎり途中で手放すことはない(※4)。

ACTION BUTTON

もがく(左スティック)

表示タイミング　レオンがしめ上げられているとき

成功時の効果　通常よりも早く、ナイフを突き刺して脱出する。脱出までが早いほど、受けるダメージ量を減らせる(15×20回前後まで減らすことが可能)。脱出するのに必要な入力回数は、ゲームランクの高さに比例して増加。

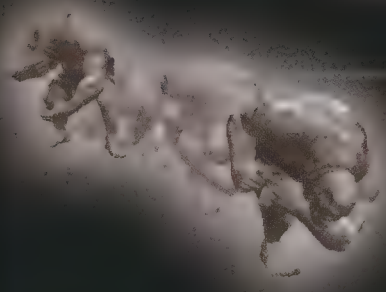
※2……アシュリーをつかんだときは、つかんだ瞬間にもダメージを与える(攻撃値:300)
※3……この攻撃では、エルヒガンテの体力を1までしか減らせない
※4……スペシャルコスチューム2の場合をのぞく(→P.509)

el gigante

つかみ投げ

攻撃値 800

「よじ登る」で背中に登ったレオンが「切る」のボタン入力に失敗したとき、すかさずつかんで投げ捨てる。



el gigante

タックル

攻撃値 800

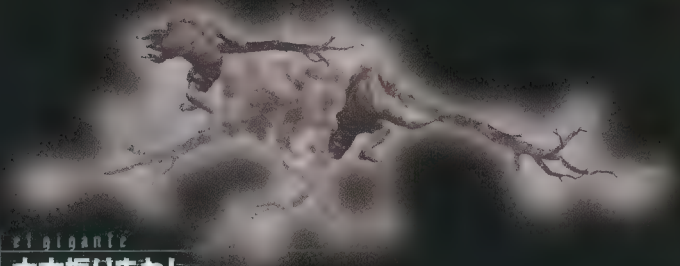
上体を横に振ってうなり声をあげたあと、肩を前に突き出した姿勢でまっすぐ走っていく。当たると相手を遠くへ吹き飛ばして転倒させる。この攻撃は小屋や岩を壊す能力を持つ。

ACTION BUTTON

避ける(L1＋R1)

表示タイミング　走ってくるエルヒガンテとの距離が近づいたとき

成功時の効果　横に転がって攻撃をかわす。



el gigante
大木振りまわし

攻撃値 800

木を引き抜き、横に振りまわしたあと捨てる。当たると相手を遠くへ吹き飛ばして転倒させる。この攻撃は、小屋を壊す能力を持つ。

ACTION BUTTON
かがむ（L1 ＋ L2）

表示タイミング　木を振りまわしはじめてから、振り終えるまで
成功時の効果　その場に身をかがめて攻撃をかわす。

el gigante
岩石投げ

攻撃値 800

くずれた岩壁から岩を手に取ったあと、レオンが遠くにいるときに、アンダースローで投げる。岩は地面を転がっていき、当たると相手を転倒させる。この攻撃は、小屋を壊す能力を持つ。

el gigante
足場揺らし

攻撃値 500

相手が乗っている足場を激しく揺らす。このとき、レオンが足場に約1秒間とどまっていたら、床へ落としてダメージを与える。

el gigante

倒れこみ

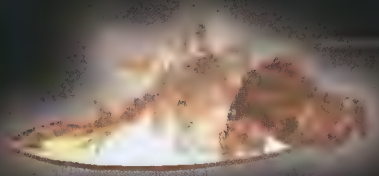
攻撃値 (即死)

力尽きるときに前方へ倒れこみ、相手を押しつぶす。

避ける(□+R1)

表示タイミング　倒れこんでくるとき

成功時の効果　横に転がって攻撃をかわす。さらに、アシュリーがエルヒガンテの正面にいた場合でも、押しつぶされるのを防ぐ。



el gigante

道連れ

攻撃値 (即死)

溶鉱炉のなかから姿を現して[illegible]だら相手もろとも溶鉱炉のなかに沈む。

行動パターン BEHAVIORAL PATTERN

通常は近づいてきたあと攻撃するが、間合いが離れているときは『タックル』などで遠くから攻撃を行なう。使う攻撃の種類は、右の表のとおり出現場所によって変わる。

■それぞれの攻撃を使用する場所

攻撃	[illegible]	[illegible]	[illegible]
「パンチ」	○	×(※5)	○
「ハンマーパンチ」	○	○	○
「アッパーカット」	○	×(※5)	○
「フック」	○	×(※5)	○
「キック」	○	×(※5)	○
「踏みつけ」	○	×(※5)	○
「つかみ」	○	○	○

攻撃	[illegible]	[illegible]	[illegible]
「つかみ投げ」	○	○	○
「タックル」	○	○	○
「大木振りまわし」	○	×	×
「岩石投げ」	○	×	×
「足場揺らし」	×	×	○
「倒れこみ」	×	○	○
「道連れ」	×	×	○

※5……「ジ・アナザーオーダー」では○

受けるダメージ量などの変化 FLUCTUATION OF DAMAGE

- あらゆる攻撃で受けるダメージ量に、ゲームランクによる変動がない
- 頭部に攻撃を受けると、本体へのダメージ量が1.5倍になる
- 『よじ登る』による攻撃を受けると、1発につき寄生体に70のダメージ
- 手榴弾などの爆発か、閃光手榴弾の閃光によって行動不能になっているところに、閃光手榴弾の閃光を受けると、さらに1200のダメージ
- [illegible] 溶鉱炉に出現するエルヒガンテが受けるダメージ量は、約0.25倍になる(よじ登る『もがく』による攻撃はのぞく)
- 焼夷手榴弾の爆発や炎に触れても、ダメージを受けない

CREATURE NAME

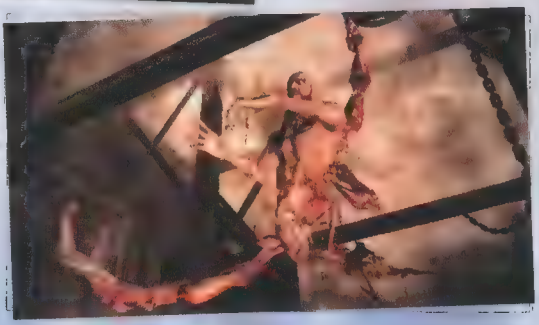
BITORES MENDEZ (jefe de la aldea)

ビトレス・メンデス（村長）

DANGER

第1形態

第2形態



体力　第1形態　1500　第2形態　700

体内に宿した寄生体の力をすべて解放した村長の姿。露出した脊髄はプラーガと完全に一体化しており、まるでムカデのように多数の足が生えている。背中から伸びる2本の長大な前足は非常に強靭なうえしなやかで、先端についた爪を振りまわして敵を切り裂く。異常なまでの生命力を備え、たとえ脊髄を切断されたとしても、上半身のみでの活動が可能。

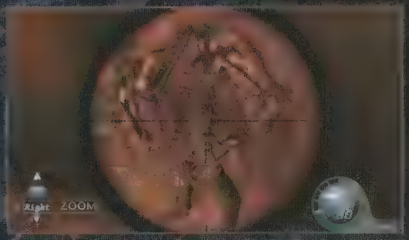
出現場所

村-22 屠殺小屋 (Chapter 2-3)

対処法 遠距離から撃て

ハンドガン系、ライフル系、マシンピストル

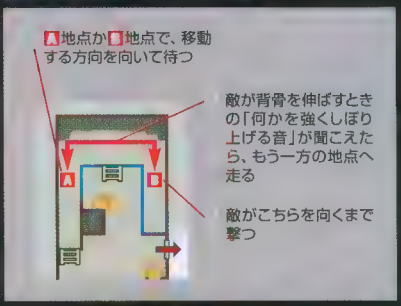
メンデスは第1形態の姿で出現し、体力がゼロになると約30まで回復して第2形態に変化する。第1形態は歩いて行動し、第2形態は床のあいだを跳び移りながら襲ってくるので、対処法もそれに応じて右図のように変えていこう。1階にあるドラム缶も利用すれば、より早く倒せる。なお、ダメージを与えたときに第1形態が上半身を後方に折り曲げたら、しばらくはその姿勢のまま何もしてこないので、つづけて攻撃を当てるチャンスだ。



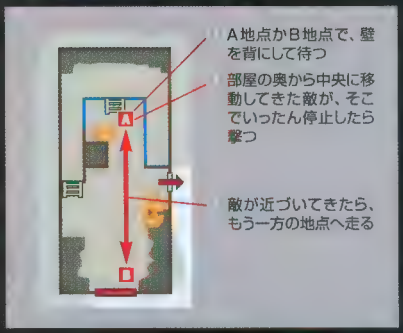
↑第1形態は、むき出しの背骨が弱点になっている(つけ根付近をのぞく)。第2形態のほうは、弱点がない。

←第2形態に対しては、部屋の中央部の梁で止まったスキを狙う。敵が止まらずに近づいてきたら、撃たずに走ること。

■第1形態との戦いかたの手順



■第2形態との戦いかたの手順



対処法の応用編 近くで攻撃をかわして反撃する

実行できる場所: 村-22 屠殺小屋

オススメ武器: ライフル系以外

第1形態との戦闘で有効。メンデスと向き合った状態で、「密接しない程度に近づいたあとすぐに後退」をくり返して攻撃を誘い、使ってきた攻撃の種類に応じて、下の写真のように対処する。ダメージを受けた敵が上半身を後方へ折り曲げたまま歩いてきたら、そのスキに何回か攻撃を当てておこう。

「引き寄せ」

←すぐさま後退して、直後に使ってきた攻撃の種類に応じた対処を行なおう。

「つかみ投げ」

←後退でかわせるので、直後に銃で撃つか、近づいてナイフで1回切ったあと後退する。

「振り下ろし」

➡アクションボタンで回避してナイフで1回切ったあと、走って間合いを離す。

その他の攻撃

➡アクションボタンで避けた直後に銃で撃つ。ナイフで切りに行くのは危険だ。

対処法の応用編

1階と2階を往復して戦う

実行できる場所	オススメ武器
村-22 屠殺小屋	ショットガン系

第2形態との戦闘で有効。戦闘に突入したらすぐに前へ走って、右手方向にあるハシゴのそばに向かう。以降は、右の連続写真の1から順に、流れどおりに戦えばいい。使う武器はショットガン系がオススメだが、ほかの武器でもかまわない。ナイフで戦うなら、「2の写真で敵が近くにきたときに切り、密接されたら早めに飛び降りる」ことをくり返そう。

なお、1の写真でダメージを与えたときに、落ちた敵が梁に跳び移ったあと、1階の奥へ行ったままもどってこないことがある。その場合は、ハシゴのほうを向くと、障害物のスキ間から敵の姿がときどき見えるので、ハンドガン系やライフル系の武器で狙い撃とう。姿が見えなくなったら天井のほうを見ていれば、敵がもどってくるのを確認できる。

←敵がこの位置にきたときに撃つ。地面に落とせたら、つづけてダメージを与える。

敵が画面の右へ移動した

敵に密接された

←右へ飛び降り、左スティックを左下へ入れることで、移動しつつ左を向いたあと、上を向いて敵の動きを見る。

敵が降りてきた

敵が画面の右へ移動した

↑ハシゴをのぼったあと、左スティックを右下へ入れることで、移動しつつ右を向き、敵が正面にきたところを撃つ。

対処法の応用編

各種の手榴弾を活用する

実行できる場所	必須武器
村-22 屠殺小屋	手榴弾など

3種類の手榴弾は、当てればメンデスをしばらく無防備な状態にできる。そのスキに、ほかの武器で攻撃しよう。第2形態に対して手榴弾を使う場合は、近づいてきた敵の横を走り抜けたときに、攻撃の空振りを誘えたら、直後に180度ターンをして投げるといい。また、戦闘に突入した直後に投げると、確実に当てることが可能だ。

焼夷手榴弾は、手榴弾以上の大ダメージを与えられる。ただし、第1形態がダメージを受けて上半身を曲げているときと、第2形態が地面に落ちた直後は(GC版では低空にいるときも)、当たらないので注意。

能力分析／ビトレス・メンデス

使用する攻撃

ATTACK

bitores mendez

振りまわし

攻撃値 800

背中の触手を横に振りまわす。第1形態のときに相手が2階にいる場合は、背骨を伸ばしたあと左右の触手を振りまわし、命中したら1階へ落とす。いずれの場合も、当たると相手を転倒させる。

ACTION BUTTON

かがむ(L or R + A or B)

表示タイミング　触手を振りまわすあいだ(※1)

主な時の効果　その場に身をかがめて攻撃をかわす

※1　背骨を伸ばしつつ「振りまわし」を使う場合は表示されない。また、第2形態のときは、移動しながら使う場合のみ表示される

bitres mendez

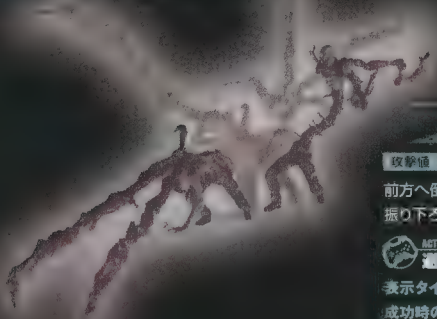
突き

攻撃値 第1形態 ● (即死)
第2形態 ● 800

第1形態のときは、レオンの体力が900未満の場合にのみ使用。身体を右にひねって少しのあいだ身がまえたあと、右の触手を前方へ伸ばし、命中したら相手をつらぬく。第2形態のときは、すばやい動作で触手を伸ばし、当たると相手を転倒させる。

ACTION BUTTON
避ける(L1 + R1)

表示タイミング　触手を伸ばすあいだ(第1形態のみ)
成功時の効果　横に転がって攻撃をかわす。



bitres mendez

振り下ろし

攻撃値 800

前方へ倒れこむような動作で、両方の触手を前方へ振り下ろす。当たると相手を転倒させる。

ACTION BUTTON
避ける(L1 + R1)

表示タイミング　触手を振り下ろすあいだ
成功時の効果　横に転がって攻撃をかわす。

bitres mendez

引き寄せ

攻撃値 0

両方の触手をすばやく振り下ろし、命中したら相手を目の前に引きこむ。ダメージは与えない。

bitres mendez

平手打ち

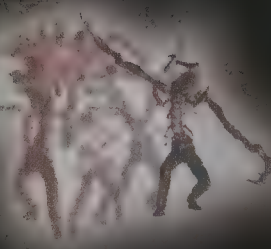
攻撃値 800

片手をすばやく横に振りまわす。当たると相手を転倒させる。

ベアハッグ

攻撃値 10×82回+(即死)

右の触手→左の触手の順で1回ずつ振りまわし、命中したら触手でかかえてしめ上げたのち、最後に強くしめ上げて攻撃をかわす。



ACTION BUTTON
かがむ(L1+R1のあと●+⊗ ※1)

表示タイミング　それぞれの触手を振りまわすあいだ

成功時の効果　その場に身をかがめて攻撃をかわす。

ACTION BUTTON
もがく(左スティック)

表示タイミング　しめ上げられているとき

成功時の効果　即死させられる前に、脱って(攻撃値:0)脱出する。脱出までが早いほど、受けるダメージ量を減らせる(10×40回前後まで減らすことが可能)。脱出に必要な入力回数は、ゲームランクの高さに比例して増加。

※1……右の触手はL1+R1、左の触手は●+⊗

つかみ投げ

攻撃値 たたきつけ ●250
天井投げ ●500

片手でつかみかかり、つかんだら持ち上げて地面にたたきつけたあと、再度持ち上げて天井の梁に投げ当てる。

ACTION BUTTON
もがく(左スティック)

表示タイミング　つかまれてから地面にたたきつけられるまで

成功時の効果　天井に投げられる前に振りほどく。ただし、「たたきつけ」のダメージは受けてしまう。

行動パターン BEHAVIORAL PATTERN

●第1形態

ゆっくりと歩いて近寄り、距離に応じた攻撃を行なう。ただし、間合いが離れているときは、跳びかかるような動作で一気に接近したあと攻撃を仕掛けてくる。なお、こちらが2階にいるときは、背骨を伸ばしての「振りまわし」だけを使う。

●第2形態

触手を使って梁から梁へと跳びまわり、距離に応じた攻撃を行なう。攻撃が命中したら、いったん間合いを離す。ダメージを受けて地面に落ちたときは、這いずって移動したあと、いずれかの梁に跳びついて通常の行動にもどる。

■距離ごとの使用する攻撃

形態	至近距離	近距離	中間距離
第1形態	「つかみ投げ」	「振りまわし」「振り下ろし」「引き寄せ」「ベアハッグ」	「突き」
第2形態	「平手打ち」	「振りまわし」	「突き」

受けるダメージ量などの変化 FLUCTUATION OF DAMAGE

- 第1形態のときは、むき出しになっている背骨(つけ根以外)に攻撃を受けると、ダメージ量が2倍になる
- 第2形態のときは、地面に落ちた瞬間に(GC版では低空にいるあいだか地面に落ちた瞬間に)焼夷手榴弾の爆発や炎に触れても、ダメージを受けない

CREATURE NAME

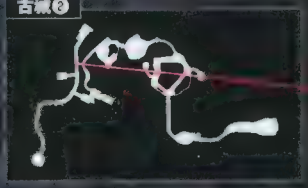
VERDUGO
ヴェルデューゴ

DANGER

体力 20000

サラザールがみずからの右腕と呼ぶ、冷酷な死刑執行人。昆虫の遺伝子を利用した応用実験の完成形であり、高い戦闘能力を有している。すぐれた筋力と俊敏さに加え、全身を包む外殻は銃弾を弾き返すほど強固。同時に柔軟性にも富んでおり、床下や天井裏などのわずかなスキ間に入りこみ、鋭利な鎌を備えた伸縮自在の尾を用いて、思いもよらぬ角度から攻撃を行なう。

出現場所



域-29 旧用水路B
(Chapter 4-1)

対処法 液体窒素で凍らせて撃て

マグナム系、マインスロアー

ヴェルデューゴは、最初のうちは隠れたまま「奇襲攻撃」を仕掛けてくる。エレベータに電力を供給したあと、シャッターを調べるか30秒が経過すれば、通路に降りてきて倒せるようになるのだ。

敵の体力は20000もあり、まともに戦うと弾薬が尽きかねない。ただし、液体窒素ボンベを床に置いて噴出した冷気で凍らせたところを攻撃すれば、通常の3倍のダメージを与えられる。ボンベは4本あるので、それらを利用して戦おう。ちなみに、ヴェルデューゴを倒さなくても先には進める(→P.287)。また、先に進んでも敵の体力は回復しないため、引き返して戦いのつづきをすることも可能だ。

こちらが移動しているときの対処法

走りつづけていれば、敵はアクションボタンで回避できる攻撃だけを使うため、ボタン入力に失敗しないかぎり無傷で進める。また、状況によっては、右の写真の方法で攻撃をかわしながら進むことも可能だ。扉を開けたいときは、その手前で攻撃をかわしたあと扉に近づこう。

←↓敵がこちらの正面または背後から走ってくるときは、アクションボタンが表示される直前から左右どちらかへ曲がっておくことでも、攻撃をかわせる。

液体窒素ボンベのそばにいるときの対処法

敵が近くにきたら●ボタンでボンベを倒し、凍結したところを攻撃しよう。マグナム系の武器を連発するか、マインスロアーで右下の写真のように攻撃するのが有効だ。ヴェルデューゴの攻撃を避けるのが苦手なら、ロケットランチャーを使うのも手だが、弾が直撃しなければ一撃で倒せないので注意。なお、右記の条件を満たすと、ヴェルデューゴは身体を覆う氷を吹き飛ばして凍結状態を解除する。

■ヴェルデューゴに凍結状態を解除される条件

- 約30秒が経過する(ただし、凍結中に与えたダメージ量に比例して時間が短くなる)
- 焼夷手榴弾の爆発か炎を当てる

←凍結中の敵は動きがにぶく、攻撃が簡単に当たる。近づけばアクションボタンで殴ることも可能。

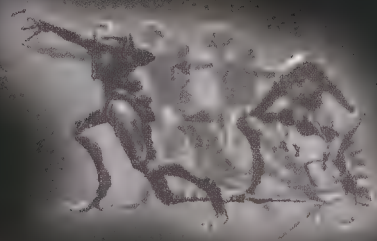
↑マインスロアーを使うなら、凍結中の敵を狙って1発撃ち、爆発後に敵のそばへ3連発するといい。

4本のボンベを使い切ったあとの対処法

「こちらが移動しているときの対処法」にある写真の方法で攻撃をかわし、直後にヴェルデューゴのほうを向いて撃ったら間合いを離すのが比較的安全だ。撃つ武器は、なるべく威力の高いものが望ましいが、それらの武器の弾薬が足りなければ、ハンドガン系の武器やナイフでもかまわない。

ちなみに、敵が攻撃動作をはじめた直後に、持っている武器でダメージを与えると、攻撃を中断させることが可能。ただし、「レッキ攻撃」など一部の攻撃は中断させにくく、敵が構えとステップしてこちらの思いをはずすこともある。確実性に欠けるので、敵がいないときに撃つ程度にとどめておこう。

使用する攻撃 ATTACK



ツメ攻撃

攻撃値 650

一歩踏みこみながら、片手のツメで引っかく。壁や天井に張りついているときはその場からツメで引っかく。

ツメ攻撃（凍結時）

攻撃値 300

力ない動作で、ツメを振りまわす。

跳びツメ攻撃

攻撃値 650

前方へ跳びかかって、ツメを振り下ろす。当たると相手を転倒させる。

ACTION BUTTON
避ける（L1/L2 ＋ R1/R2）／かがむ（L1/L2 ＋ R1/R2）

表示タイミング　跳びかかっているあいだ。
成功時の効果　「避ける」は横に転がって、「かがむ」はその場に身をかがめて攻撃をかわす。基本的には、敵が前方にいるあいだは「避ける」、後方にいるあいだは「かがむ」になる。

裏拳

攻撃値 650

横に1回転しつつ、手の甲でなぐる。当たると相手を転倒させる。

ACTION BUTTON
かがむ（L1/L2 ＋ R1/R2）

表示タイミング　回転しているあいだ
成功時の効果　その場に身をかがめて攻撃をかわす。

シッポ攻撃

攻撃値 650×4

身体を横にひねり、シッポで4回たたく。

ACTION BUTTON
避ける（L1 + R1）

表示タイミング　身体をひねっているあいだ
成功時の効果　横に転がって攻撃をかわす。

奇襲攻撃

攻撃値 650

通路に降りてくる前は、水路や天井から、シッポまたはツメで1回突く。通路に降りてきたあとは、天井からシッポを1～3回連続で突き出し、最後にツメで突く（ただし、命中したらその時点で攻撃を止める）。

ACTION BUTTON
避ける（L1 + R1）／かがむ（○ + ✕）

表示タイミング　攻撃をくり出す直前
成功時の効果　「避ける」はバック転で、「かがむ」はその場に身をかがめて攻撃をかわす。なお、シッポでの攻撃は「避ける」、ツメでの攻撃は「かがむ」になる。

行動パターン BEHAVIORAL PATTERN

通常は、下の表の「距離に応じた行動」を行ない、特定の条件を満たすと、右下の表の「ランダムで実行する行動」を行なうことがある。なお、凍結中は、歩いて近づき「ツメ攻撃（凍結時）」を使うのみ。

距離に応じた行動

距離	行動
近距離	歩いて近づき「ツメ攻撃」を使う
遠距離	走り寄って「跳びツメ攻撃」「突撃」「シッポ攻撃」のいずれかを使う

ランダムで実行する行動

実行する条件	行動
攻撃がレオンに命中した、またはお互いの間合いが大きく離れた	天井に隠れて移動し、移動中にときどき「奇襲攻撃」を使う
ダメージを受けて攻撃動作を中断させられた	壁や天井に張りついて「ツメ攻撃」を使う

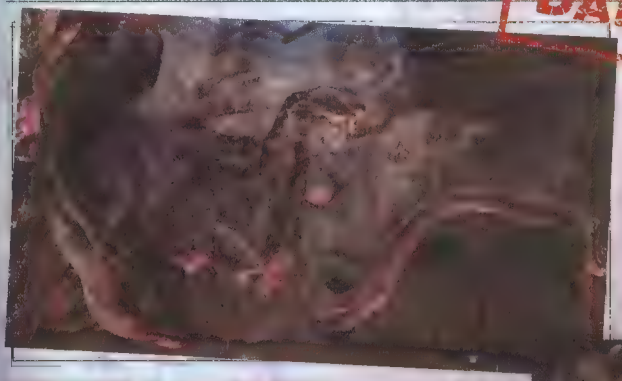
受けるダメージ量などの変化 FLUCTUATION OF DAMAGE

- ロケットランチャーの弾を受けると、攻撃値9999相当のダメージ
- 凍結中に攻撃を受けると、ダメージ量が3倍になる（焼夷手榴弾による攻撃はのぞく）

CREATURE NAME

RAMON SALAZAR
ラモン・サラザール

DANGER



本体と中央の触手

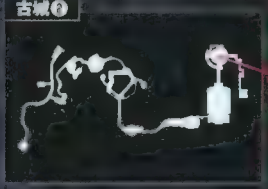
左右の触手

体力	
本体	3000
触手	200

古城の城主サラザールが、側近とともに寄生生物の巨大な母体と融合した姿。中心から生えたシェルター内にサラザール本体が存在し、3本の長い触手を振りまわして敵を攻撃する。なかでも、先端に側近の顔が浮かんだ中央の触手は、恐るべき殺傷力を秘めた牙を持つ。また、根元には胞子状の寄生体が無数に植えつけられており、そこからつぎつぎとプラーガを生み出す。

出現場所

古城❶



魔-39 塔頂上 (Chapter 4-4)

対処法 殻が開いたときに本体を撃て

(戦いかたによる)

サラザールは、本体と3本の触手(左、中央、右)の合計4つの部位で構成されている。本体の体力をゼロにすれば倒せるが、特定のタイミング以外では、殻に守られていて攻撃が当たらない。下記のいずれかの戦いかたで、殻が開いたところを攻撃しよう。ちなみに、触手は体力がゼロになると何もしなくなるが、そのうち体力が全回復してふたたび動き出す。

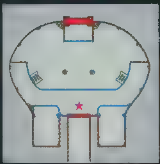
■本体に攻撃が当たるタイミング

- 中央の触手が倒れこんでから起き上がりきるまで
- 『即死かみつき』の動作中

←部屋内は2層構造になっており、下層にはプラーガが無限に出現する([illegible])

→中央の触手は、先端の目玉を撃って体力をゼロまで減らすと、一時的に倒れこむ

入口で戦う



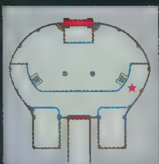
ライフル系の武器やマシンピストルで目玉を撃って中央の触手を倒れこませ、マグナム系の武器で本体を撃つのがオススメ。左右の触手から「つかみ投げ」を受けてしまう可能性はあるが、前に出て、ショットガン系の武器で目玉を撃ってもいい。

なお、「即死かみつき」をかわすときに、左右の触手が攻撃を使ってきてアクションボタンが表示されても、押してはいけない。うっかり押すと、回避行動を行なうことで足止めされて、「即死かみつき」を受ける恐れがあるからだ。

←この位置にいれば、左右の触手の攻撃はまず届かない。即死かみつきも、横を向いて走れば回避できる。

→ロケットランチャーを使うなら、本体に狙いをつけて「即死かみつき」を待ち、殻が開いた瞬間に撃とう。

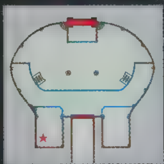
右側で戦う



目の前の触手を攻撃して引っこませてから、目玉や本体を撃とう。開いた殻がジャマで本体を狙いにくいが、触手が引っこんでいるあいだは敵の攻撃がこないため、落ち着いて狙いをつけられる。

↑引っこませる前に触手が攻撃してきたときは、下へ飛び降りるか、アクションボタンでかわそう。

下層で戦う



本体までの距離が遠く、ライフル系の武器以外は当てにくいかわりに、サラザールの攻撃を受けずにすむ。向かってくるプラーガをハンドガンなどで処理しつつ、「即死かみつき」の動作中に本体を狙撃しよう。「即死かみつき」を使うときにサラザールがしゃべるので、それを攻撃の目安にするといい。長期戦は必至だが、倒したプラーガから弾薬や回復アイテムが手に入るという利点もある。

←中央の触手が本体の目の前を横切るタイミングがあるので、その前後に撃とう。触手が左へ移動した直後が当てやすい。

能力分析 ラモン・サラザール

使用する攻撃 ATTACK

押しつぶし

ramon salazar

攻撃値 800

中央の触手を上に向けたあと、角度を変えつつ前方の床に計4回たたきつける。当たると相手を転倒させる。

即死かみつき

ramon salazar

攻撃値 〈即死〉

中央の触手を引いて狙いをつけたあと、先端についている口を開き、前方へすばやく伸ばす。命中したら相手をかみ砕いて即死させる。

触手たたき

ramon salazar

攻撃値 500

左または右の触手を振り下ろして床をたたく。当たると相手を転倒させる。

ACTION BUTTON

避ける(□＋✕、または L1 ＋ R1 ／※1)

表示タイミング レオンが攻撃範囲内かその付近にいて、なおかつ触手でたたく直前

成功時の効果 横に転がって攻撃をかわす。

※1……どちらが表示されるかはランダムで決定

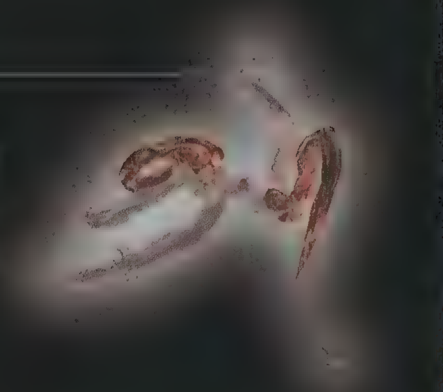
ramon salazar

つかみ投げ

攻撃値 550

左または右の触手を丸めたあと、横に振りまわしてつかみかかり、つかんだら相手を下の階層にたたきつける。

ACTION BUTTON
避ける(□＋×、または L1 ＋ R1 ／※1)
入力タイミング　レオンが攻撃範囲内かその付近にいて、なおかつ触手を丸めたとき
成功時の効果　横に転がって攻撃をかわす。



行動パターン

BEHAVIORAL PATTERN

サラザール本体は何もせず、3本の触手が以下のように行動する。ちなみに、それぞれの攻撃の当たる範囲は右の図のとおり。

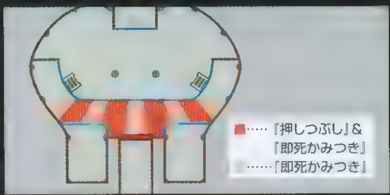
●中央の触手

10秒前後が経過するたびに「押しつぶし」を使う。ただし、前方60度くらいの範囲内にこちらがいるときは、「押しつぶし」のかわりに「即死かみつき」を使ってくることが多い。体力がゼロになると倒れこんで動かなくなるが、約7秒後に、体力を全回復させて起きあがり、ふたたび動き出す。

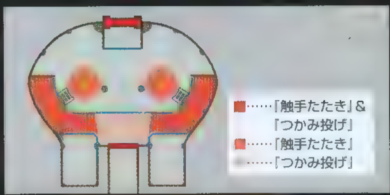
●左右の触手

10秒前後が経過するたびに、それぞれの触手が1回ずつ、「触手たたき」か「つかみ投げ」を使う。ただし、中央の触手が「押しつぶし」で触手をたたきつけているあいだは何もしない。体力がゼロになると壁の穴に引っこむが、約30秒後に、体力を全回復させて穴から出てくる。

■中央の触手が使う攻撃の当たる範囲



■左右の触手が使う攻撃の当たる範囲



受けるダメージ量などの変化

FLUCTUATION OF DAMAGE

- 本体は、殻に隠れているあいだに攻撃されても、ダメージを受けない
- 中央の触手は、先端の目玉以外の部分に攻撃されても、ダメージを受けない
- 中央の触手が受けるダメージ量は、ゲームランクで変動しない

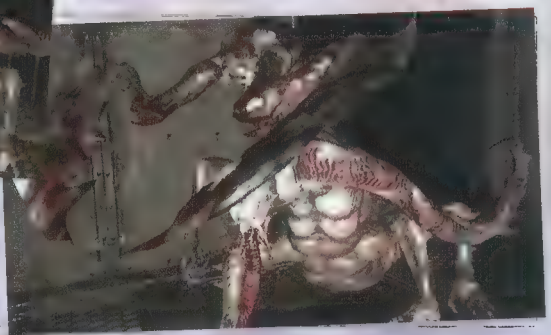
CREATURE NAME

U-3

U-3

DANGER

第1形態



第2形態

第3形態

体力

4500

プラーガを利用することで人間、爬虫類、昆虫の遺伝子を結合して生み出された生命体。それぞれの生物の特徴が調整されないまま発現した結果、非常にいびつで醜悪な姿となった。左腕の触手はムチのようにしなり、目にも止まらぬ速さで獲物を捉える。人間部分の脊髄には大型のプラーガが潜んでおり、その大アゴは敵を切り裂くだけでなく、地中を掘り進むことも可能。

出現場所

第3章 コンテナ置き場(Chapter 3-1)

対処法 敵の攻撃をかわしつつ戦え

オススメ武器
マグナム系、ショットガン系

U-3との戦いはユニット内からはじまり、ユニットを脱出した先までつづく。脱出する前後で状況が変わるので、それに合わせて対処法も変えていこう。なお、U-3は第1形態で出現し、3つ目のユニットでのイベントシーン中に、ハサミを生やして第2形態へ変化。ユニット脱出後に体力が半分未満まで減ると、上半身を倒れこませて第3形態になる。

ユニットから脱出する前の対処法

ユニット内でのU-3は倒せないばかりか、ユニット脱出時に体力が全回復する。P.338を参考に、なるべく逃げまわろう。行き止まりへ移動したときに接近をとられた場合は、マシンピストルなどで攻撃し、のけぞらせたスキに横を走り抜けるのが安全だ。

ユニットから脱出したあとの対処法

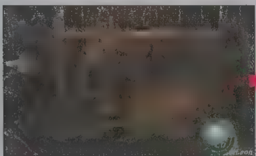
マグナム系の武器で撃てば楽勝。ほかの武器を使うなら、第2形態に対しては敵の側面から攻撃し、第3形態に対しては攻撃の回避を優先しつつ遠くから撃つといい。敵が地中にもぐったら、『地中ハサミ攻撃』がくるのでそれを避けたあと、地上に出てきたところを攻撃しよう。『地中ハサミ攻撃』は、アクションボタンを押す以外に、走って右へ曲がることでも回避可能だ（体力ゲージが黄〜赤のときは不確実）。ちなみに、第3形態になる前にロケットランチャーの弾が直撃しても、敵の体力は1残る。

⬆第2形態には、走って側面へまわりこんで攻撃をしかけよう。側面に攻撃すれば、威力が低い武器でも戦える。

対処法の応用編 鉄柵をはさんで戦う

実行できる場所	必須武器
島-24 コンテナ置き場	ショットガン系

ユニット脱出後限定の戦法。鉄柵を利用すれば、ショットガン系の武器を使って、下の連続写真の方法で安全に戦える。リロードは、敵がのけぞったスキに行なおう。鉄柵を壊されるときもあるが、その場合はもう1ヵ所の鉄柵で同じことを行ない、それも壊されたら上で紹介した対処法に切りかえること。地中にもぐったU-3が、鉄柵の手前側へ出てきたときは、鉄柵を開けて反対側へまわりこみ、2枚目の写真の行動からやり直そう。



⬆敵から逃げつつ、壁のレバーを操作して鉄柵を開け、なかに入る。

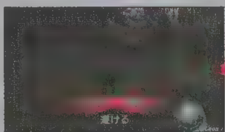
⬆レバーを操作して鉄柵を閉めたら敵のほうを向き、微妙に後退。

⬆鉄柵の下端が見えるくらいの間合いから撃つ。敵の攻撃は届かない。

対処法の応用編 『地中ハサミ攻撃』の動作中に攻撃する

実行できる場所	オススメ武器
島-24 コンテナ置き場	ナイフ、ショットガン系

ユニット脱出後限定の戦法。敵が『地中ハサミ攻撃』を使っているときでも、右の連続写真の方法でダメージを与えていける。正面へ走るタイミングと移動距離が重要で、走るのが遅かったり、走りすぎると、ダメージを受けてしまう。ナイフを使う場合は、立ち止まったあと一瞬前進してから切ると当てやすい。



⬆アクションボタンが表示された直後に、正面へ1歩走って立ち止まる。

⬆うまくいけば目の前にハサミが出現するので、すぐに攻撃しよう。

section 3

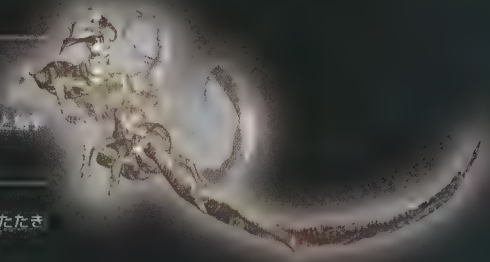
CREATURE ▶ U-3

使用する攻撃 ATTACK

U-3 触手たたき

攻撃値 1100

触手を振り下ろして床にたたきつける。当たると横を転倒させる。



ACTION BUTTON
避ける(L1 + R1)

表示タイミング　攻撃動作開始から触手を床にたたきつけるまで
成功時の効果　横に転がって攻撃をかわす

U-3 触手つかみ

攻撃値 第1形態●20×96回+(即死)
第2形態●20×103回+(即死)

第1形態のときは、相手の首めがけて触手を伸ばし、つかんだら首をしめつつ引き寄せたのち、頸椎をへし折る。第2形態のときは、相手の足元めがけて触手を伸ばし、つかんだら引きずり寄せたのち、背中のハサミで胴体を切り裂く。

ACTION BUTTON
もがく(左スティック)

表示タイミング　つかまれているとき
成功時の効果　即死させられる前に、第1形態のときは振りほどいて、第2形態のときは触手をナイフで切って(攻撃値:0)脱出する。脱出までが早いほど、受けるダメージ量を減らせる(20×20回前後まで減らすことが可能)。脱出に必要な入力回数は、ゲームランクの高さに比例して増加。なお、つかまれているあいだに体力が1まで減ると、脱出不可能になる。

U-3 天井触手つかみ

攻撃値 20×125回+(即死)

ユニットの上から触手を伸ばし、つかんだら首をしめつつ天井に持ち上げたのち、頸椎をへし折る。

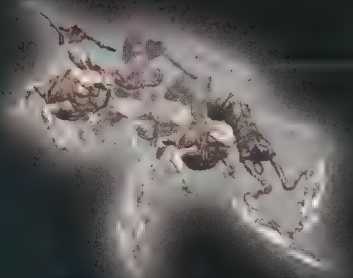
ACTION BUTTON
かがむ(○ + ✕、または L1 + R1 / ✣1)

表示タイミング　触手を伸ばす直前
成功時の効果　その場に身をかがめて攻撃をかわす

ACTION BUTTON
もがく(左スティック)

表示タイミング　つかまれているとき
成功時の効果　「触手つかみ」と同じ。

✣1……どちらが表示されるかはランダムで決定



ハサミ攻撃

U-3

攻撃値 1100

背中のハサミを前方へ突き出して相手を切り裂く。第3形態のときは1～4回連続して使うほか(ただし、命中したらその時点で攻撃を止める)、攻撃中に相手がいるほうへ向きを変えるようになる。目の前に鉄柵がある場合は、ハサミを持ち上げて身がまえたあと切りかかり、攻撃すると同時に鉄柵を壊す。

天井ハサミ攻撃

U-3

攻撃値 1100

通路の上からハサミを突き出して相手を切り裂く。

ACTION BUTTON かがむ(◎+⊗、または L1 + R1 ※1)
表示タイミング　ハサミを突き出す直前
成功時の効果　その場に身をかがめて攻撃をかわす。

地中ハサミ攻撃

U-3

攻撃値 1100

地中からハサミを1～4回突き出して相手を切り裂く。

ACTION BUTTON 避ける(◎+⊗、または L1 + R1 ※1)
表示タイミング　ハサミを突き出す直前
成功時の効果　バック転で攻撃をかわす。

行動パターン BEHAVIORAL PATTERN

ふだんは「通常行動」を行ない、ダメージを受けてのけぞった直後か移動中にランダムで「特殊行動」を行なう。ただし、第2形態が特殊行動を行なうのは、ユニットから脱出する前にかぎられる。

通常行動

近寄って、以下の攻撃のいずれかを使用
第1形態 『触手たたき』『触手つかみ』
第2形態 『触手つかみ』『ハサミ攻撃』
第3形態 『ハサミ攻撃』

→ ←

特殊行動

第1形態 第2形態
天井に移動して『天井触手つかみ』(※2)を1～数回使用
第3形態
地中にもぐって『地中ハサミ攻撃』を使用

※2……天井のふさがれた通路内にレオンがいるときは「天井ハサミ攻撃」

受けるダメージ量などの変化 FLUCTUATION OF DAMAGE

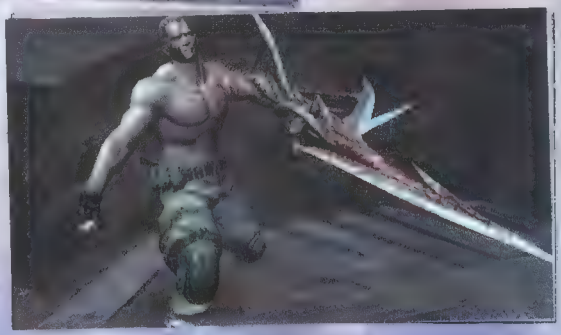
●第1～第2形態のときに残り体力がゼロになる量のダメージを受けても、体力が1残る

CREATURE NAME

JACK KRAUSER
ジャック・クラウザー

DANGER

変身前



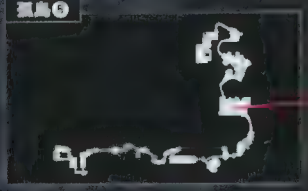
変身後

体力	変身前 ∞	変身後 7000

※ミニゲーム『エイダ・ザ・スパイ』では1800、『ジ・アナザーオーダー』では戦う場所ごとに500→800→1200と変化

レオンのかつてのパートナーであり、ナイフを使った格闘術のスペシャリスト。みずから望んで寄生体を身に宿し、超人的な身体能力を獲得している。寄生体の力を解放すると、その左腕が硬質なブレード状に変化し、すさまじい斬撃で敵を襲う。また、このブレードは翼のように広げることで盾のかわりともなり、ロケット弾の直撃にも耐えるほどの防御力を誇る。

出現場所



島-26 遺跡
(Chapter 5-3)

対処法A 回避や防御をされない瞬間を狙え

オススメ武器
ナイフ、マグナム系、ショットガン系

クラウザーは、こちらが所定の位置を通るかキーアイテムを手に入れると現れるが、前者の場合は戦わずに先へ進める。変身前の敵を攻撃しても退散させることしかできないので、極力戦わずに進もう。ちなみに、退散させるには、①敵に合計1000以上のダメージを与える、②大ダメージを与えてのけぞらせる、の両方を満たせばいい。クラウザーが変身するのは2個目のキーアイテムを入手した直後で、このときは3分間のカウントダウン中での戦いになる。

近づいてくるクラウザーを撃とうとしても、ステップで回避されやすく、変身後にいたっては左腕で身を守りながら近づいてくる。しかし、下記のように敵が無防備になる瞬間を狙って攻撃すれば、変身前後を問わず、確実にダメージを与えることが可能だ。単、どの瞬間を狙うにしても、遠距離から攻撃されたときは、アクションボタンで避けるか、安全な場所へ逃げてやり過ごすこと。

←ステップ中とバック転中のクラウザーには、その動作の終わりぎわにしか、こちらの攻撃が当たらない。

→変身後の敵の左腕は、武器としてだけでなく、あらゆる攻撃を無効化する盾としても機能する。

←クラウザーの頭部に攻撃を当てると、2倍のダメージを与えつつのけぞらせることが可能。

攻撃動作をはじめた瞬間を狙う

近くで敵が攻撃を出してきたところに、こちらの攻撃を先に当てる。ナイフやマグナム系の武器なら、クラウザーに大ダメージを与えるうえ、1発でのけぞらせたり片ヒザをつかせたりできるため、反撃を受ける心配もない。ちなみに、変身後の敵がバック転しているあいだに近づいて壁ぎわに追いこみ、脚部と頭部を交互にナイフで切っていけば、10数秒で倒すことも可能だ。

↑→武器をかまえて斜め下を向き、左右の角度を調整しつつ待つ。上の写真くらいの間合いで敵が攻撃を出すので、こちらも攻撃を行なおう。

後退で攻撃をかわした直後に狙う

敵との間合いが詰まったらすぐに後退するのをくり返して攻撃を誘い、アクションボタンが表示された場合はそれを押して回避。表示されなかった場合は、後退で攻撃をかわした直後に撃つ。武器はマグナム系かショットガン系が(変身前ならナイフも)有効だが、ショットガン系だと直後に反撃を受けることもある。

宙返りの終わりぎわを狙う

通常、クラウザーは間合いを離すときに、バック転したあと後方宙返りを行なう。そのあいだに狙いをつけ、宙返りで着地してから立ち上がるときに撃とう。頭部を狙い撃つこともできるが、変身後の場合は着地してすぐに左腕で身を守るので、脚部を狙うのが無難だ。

「左腕ジャンプ斬り」の回避直後に狙う

変身後のクラウザーが使う「左腕ジャンプ斬り」をアクションボタンで回避し、直後に頭部を撃つ。回避時のこちらの向きによっては、狙いをつけなくても当たることがある。

爆発や炎を当てる

マインスロアーなどの爆発や、焼夷手榴弾の炎を当てると、それだけで敵はのけぞったり片ヒザをつく。そのスキに、ほかの武器で攻撃しよう。ただし、爆発だけは、発生位置によっては左腕で無効化される。

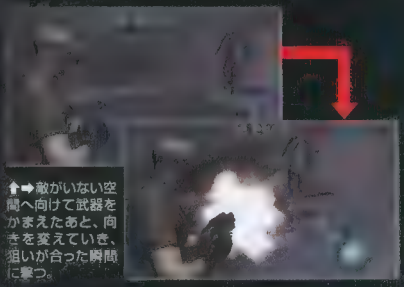
対処法 B

ステップさせないように撃つ

ショットガン系

クラウザーが近づいてくるときでも、狙いをつけた瞬間に撃てば、左右への高速ステップを行なわれる前に当てることが可能。しかし、武器をかまえた瞬間に撃つのでは狙う場所を調整できないため、右の連続写真のように、わざとほかのほうを向いた状態から狙いをつけるといい。

狙いをつける部位は、胴部がベスト。ただし、変身後のクラウザーこれに対して、左腕で顔を守っているときに頭部を狙い撃つのは極めて難しいので、左腕でカバーされていない胴部を狙おう。



↑→敵がいない空間へ向けて武器をかまえたあと、向きを変えていき、狙いが合った瞬間に撃つ。

能力分析 ジャック・クラウザー

使用する攻撃 ATTACK

JACK KRAUSER

ナイフ攻撃

攻撃値 800

ナイフで切りつける。

JACK KRAUSER

連続ナイフ攻撃

攻撃値 1150

お互いが向き合った状態に持ちこんで、連続で切りつける。この攻撃は、命中するかクラウザーが反撃を受けるまでつづき、そのあいだ、相手はアクションボタンを入力することしかできない。

ACTION BUTTON

避ける(◎＋✕、または L1 ＋ R1) ※1)

表示タイミング　切りつけてくる直前

成功時の効果　成功するたびにナイフを回避し、2～4回目(ランダムで決定)の入力成功時に、踏ん張って反撃して(攻撃値：100)クラウザーを転倒させる。

※1……どちらが表示されるかはランダムで決定

jack krauser

はがいじめナイフ攻撃

攻撃値 1150

相手につかみかかり、つかんだら、はがいじめにしたあとナイフで首筋を切る。

ACTION BUTTON
もがく(左スティック)

表示タイミング　はがいじめにされているあいだ
成功時の効果　表示されているアクションボタンが「避ける」に切りかわる。切りかえるのに必要な入力回数は、ゲームランクが高いほど増加。

ACTION BUTTON
避ける(□＋×、またはL1＋R1／※1)

表示タイミング　はがいじめにされているあいだ(表示が『もがく』から切りかわったあと)
成功時の効果　両腕でクラウザーの首をかかえて投げ(攻撃値:0)、切られるのを回避する。

jack krauser

マシンガン攻撃

攻撃値 800

マシンガンをかまえ、相手を狙って約4秒間連射する。この攻撃は、一部の障害物に当たりつづけると、それを破壊する能力を持つ。相手に命中するか、相手が建物の異なる階層へ移動すると、直後に攻撃を止める。

jack krauser

アーチェリー攻撃

攻撃値 矢●1500
爆発●1200

アーチェリーをかまえて狙いをつけたあと、爆薬つきの矢を放つ。矢は、相手に命中するか何らかの攻撃が当たるとその直後に、地面や障害物に刺さると約2秒後に爆発する。

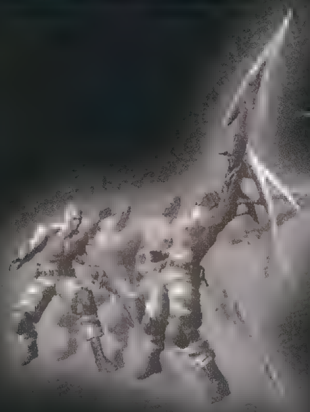
Jack Krauser
手榴弾攻撃

攻撃値 1000

相手めがけて手榴弾を放り投げる。投げられた手榴弾は、何らかの攻撃が当たるか、約2秒が経過すると爆発する。

ACTION BUTTON
避ける（L1＋R1）

表示タイミング　投げられた手榴弾がレオンの近くに届いてから、爆発するまでのあいだ
成功時の効果　バック転や前転で攻撃をかわす。



Jack Krauser
左腕アッパー

攻撃値 1000

左腕をすばやく振り上げる。当たると相手を転倒させる（相手が足場のフチ近辺にいた場合は、足場にぶら下がらせて『踏みつけ』を仕掛ける）。

ACTION BUTTON
避ける（□＋×、または L1＋R1 ／※1）

表示タイミング　動作開始から腕を振り上げ終えるまで
成功時の効果　バック転や前転で攻撃をかわす。

Jack Krauser
左腕回転斬り

攻撃値 1000

身体を反時計まわりに回転させつつ、左腕を横に振りまわす。

ACTION BUTTON
避ける（□＋×、または L1＋R1 ／※1）

表示タイミング　身体を回転させているあいだ
成功時の効果　その場に身をかがめて攻撃をかわす。

※1……どちらが表示されるかはランダムで決定

jack krauser 左腕ジャンプ斬り

攻撃値 1500

前方へ跳びかかり、着地時に左腕を地面へたたきつける。当たると相手を転倒させる。

ACTION BUTTON

避ける(□+×、またはL1+R1 ※1)

表示タイミング　動作開始から着地するまで

成功時の効果　バック転や前転で攻撃をかわす。

jack krauser 左腕突き

攻撃値 1500

左腕を引いて身がまえたあと、前方へすばやく踏みこみながら突きをくり出す。当たると相手を転倒させる(相手が足場のフチ近辺にいた場合は、足場にぶら下がらせて「踏みつけ」を仕掛ける)。

ACTION BUTTON

避ける(□+×、またはL1+R1 ※1)

表示タイミング　左腕を引いてから踏みこみ終えるまで

成功時の効果　その場に身をかがめて攻撃をかわす。

jack krauser 2段まわし蹴り

攻撃値 500×2回

まわし蹴りのあと、つづけてうしろまわし蹴りをくり出す。うしろまわし蹴りが当たると、相手を転倒させる(相手が足場のフチ近辺にいた場合は、足場にぶら下がらせて『踏みつけ』を仕掛ける)。

足払い

攻撃値 500＋(即死)

身をかがめて足払いを仕掛ける。当たると相手を転倒させ、さらに『左脚ジャンプ斬り』の動作で攻撃を仕掛けて、命中したら相手の腰部をつらぬく。

ACTION BUTTON
避ける(Ⓡ＋✕)

表示タイミング　こちらが転倒したから、クラウザーが着地するまで

成功時の効果　横に転がって攻撃をかわす。

踏みつけ

攻撃値 (即死)

足場のフチにぶら下がっている相手の手を踏みにじると、強く踏みつけて落下させる。

ACTION BUTTON
よじ登る(Ⓡ連打)

表示タイミング　ぶら下がっているあいだ

成功時の効果　ナイフでクラウザーの足を切りつけてから(攻撃値：0)足場をよじ登り、即死を回避する。回避するのに必要な入力回数は、ゲームランクの高さに比例して増加。

行動パターン

使用する攻撃は、下の表のように変身前後で大きく変わるが、行動パターンは共通で、近づいて攻撃を1～数回くり出したあとバック転で離れるのが基本。ただし、間合いが大きく離れているときは、遠距離で使用する攻撃をくり出すことがある(高台にいるときはかならず使う)。移動方法は歩行、ダッシュ、ステップの3種類があり、ゲームランクが高いときや、相手が武器をかまえているときは、ダッシュやステップを使う頻度が増す。

なお、変身前は、行動を開始したあとに特定の条件を満たすと(→P.157)、閃光手榴弾で相手の目をくらませつつ退散する。

■間合いごとの使用する攻撃

形態	近距離	遠距離
変身前	『連続ナイフ攻撃』『ナイフ攻撃』	『マシンガン攻撃』『アーチェリー攻撃』『手榴弾攻撃』
変身後	『左脚アッパー』『左脚回転斬り』『2段まわし斬り』『足払い』	『左脚ジャンプ斬り』『左脚突き』

※『はがいじめナイフ攻撃』は、変身前に、レオンの背後をとったときのみ使う
※『踏みつけ』は、変身後に、レオンが足場のフチにぶら下がっているときのみ使う

受けるダメージ量などの変化

- 頭部に攻撃を受けると、ダメージ量が2倍になる
- 変身後は、左脚に攻撃されても、ダメージを受けない

CREATURE NAME

OSMUND SADDLER
オズムンド・サドラー

DANGER

体力 8000

教祖サドラーが、すべてのプラーガの支配者たる存在へと変貌した姿。抜け殻となった人体からは4本の巨大な節足と無数の触手が生え、それらの中心から伸びた長い首の先には、強力なアゴを備えた頭部がついている。節足の各所に眼球があるため、死角は一切存在しない。また、硬い外殻は並みの火器などものともせず、不死身とさえ思えるほどの強靭さを秘めている。

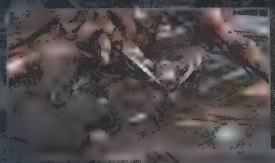
出現場所

対処法A 触手の目玉を攻撃しろ

マグナム系、マインスロアー

サドラーに対しては、武器で与えられるダメージが極端に小さく、ロケットランチャーが直撃しても即死させることができない。しかし、触手の先端にある巨大な目が開いているときに、そこに攻撃を当てると、ダメージ量が大幅に増えるのだ。目を開く条件には以下の3種類があり、なかでも倒れこんでいるあいだは一番攻撃を当てやすい。敵を倒れこませないときは、下記のいずれかの方法を実行しよう。

倒れこんでいる敵に近づくと、●ボタンで「よじ登る」を実行し、触手の目にナイフを突き刺せる(攻撃値400)。ただし、改造で威力を最大まで上げたマグナムなどがあれば、それで攻撃したほうが、敵に与えるダメージは大きい。



←4本ある脚と、巨大な触手のそれぞれにひとつずつ目玉がある。このうち触手の目が、敵の最大の弱点だ。

➡サドラーに対する「よじ登る」は、エルヒガンテに対するものと異なり、途中で別のアクションボタンが表示されない。

■サドラーが触手の目を開くタイミング

- 倒れこんでいるあいだ
- 走り寄りつつ『触手縦振り』を使っている最中
- 脚部の目をすべて破壊されたあとの移動中

■サドラーが倒れこむ条件

- 開いている触手の目に攻撃値400未満の攻撃を受けた
- 開いている脚部の目に攻撃を受けた
- 爆発に巻きこまれた
- 鉄骨による攻撃を受けた

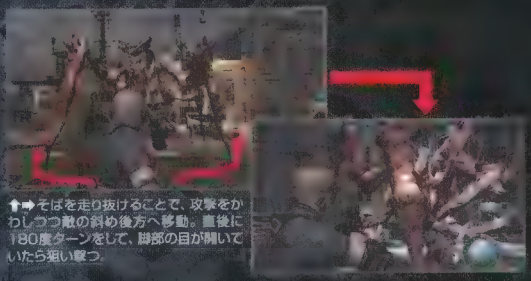
■倒れこんだサドラーが立ち上がる条件

- 完全に倒れこんでから約6秒(爆発に巻きこまれて倒れこんだときは約3秒)が経過した
- 『よじ登る』による攻撃を受けた
- 触手の目が受けた攻撃の「攻撃値の合計」が400以上に達した

脚部の目を攻撃する

サドラーの脚部についている目は、それぞれが約2~3秒周期で開閉をくり返している。この目が開いているときに攻撃を当てると、サドラーを倒れこませることができるのだ。うしろ脚にある目を攻撃するには、下の連続写真の方法を使うといい。

なお、脚部の目には耐久力があり、前脚の目は2回、うしろ脚の目は1回、攻撃を当てた時点で壊れる。脚部の目をすべて破壊したあとは、移動中にかぎり敵が触手の目を閉じっぱなしにするので、以降は触手の目を直接狙うなどしよう。



⬆➡そばを走り抜けることで、攻撃をかわしつつ敵の斜め後方へ移動。直後に180度ターンをして、脚部の目が開いていたら狙い撃つ。

爆発に巻きこんだり鉄骨を当てる

マインスロアーや手榴弾、ドラム缶などの爆発に巻きこんだり、特定の場所にあるレバーを操作して鉄骨を当てると(→P.357)、敵は倒れこむ。マインスロアーの弾薬が10発ほどあれば、「撃ってすぐに後方へ逃げ、爆発で敵が倒れこんだら『よじ登る』などで攻撃」のくり返しだけで敵の体力を半分前後まで減らせる。

⬆マインスロアーを使う場合は、敵の胴体か手前の床に撃ちこもう。GC版では、限定仕様なら、戦闘開始直後や「よじ登る」の実行直後に最速で撃つだけで、胴体に当たる。

対処法Ⓐの補足 ロケットランチャー（特殊弾）で倒す

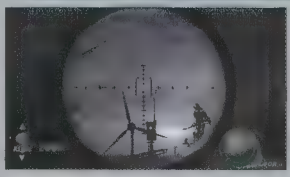
実行できる場所：島-35 鉄骨塔
必須武器：ロケットランチャー（特殊弾）

サドラーの残り体力が半分以下になると、所定の位置にロケットランチャー（特殊弾）が置かれる。これを敵めがけて撃てば、専用の演出が挿入されて一撃で倒せるのだ。敵の体力をゼロまで減らすことでも倒せるが、こちらのほうがラクなのはまちがいない。なお、演出が挿入される条件は右記のようになっており、狙いが合っているかどうかは無関係。条件を満たしていない場合は、演出なしで弾が飛んでいき、たとえ当たっても、通常のロケットランチャーと同じダメージしか与えられない。

ちなみに、以前のRoundで手に入れたロケットランチャー（特殊弾）を使わずに持っていた場合は、戦闘開始直後に撃てば文字どおり瞬殺できる。

■特殊弾で専用の演出が挿入される条件

●弾を撃った瞬間に、レオンの正面60度の範囲内にサドラーの身体の中心が入っている



←遠距離から撃てば、このように狙いが大きくズレていても演出が挿入される。

対処法の応用 ダメージを与えてからよじ登る

実行できる場所：島-35 鉄骨塔
オススメ武器：マグナム系、ショットガン系

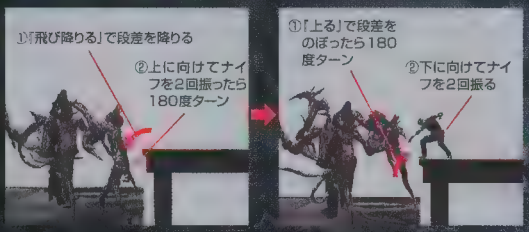
敵が倒れこんだときに、いきなり「よじ登る」を実行するよりも、目などに攻撃を当ててからよじ登ったほうが体力を多く減らせる。ただし、ダメージを与えすぎるとよじ登る前に敵が立ち上がってしまうので、ショットガン系の武器で触手の目を2回攻撃し、直後によじ登るくらいにとどめておこう。なお、爆発に巻きこんで倒れこませたときと、はじめて倒れこませたときは、1回攻撃するのが限界だ（両方が重複した場合は、攻撃する余裕がない）。

対処法Ⓑ 段差を利用して戦え

武器：ナイフ

レバーがあるところの段差を利用して、右の図の行動をくり返せば、ナイフでも安全に攻撃できる。ただし、こちらが段差の左端か右端にいると「飛び降りる」や「上る」が表示されず、直後に敵の攻撃を受ける恐れがあるので注意。図の行動をくり返すうちに、位置が左右どちらかへとズレていくので、ときどき調整しよう。

■段差を利用した戦いかた



能力分析／オズムンド・サドラー

使用する攻撃

ATTACKS

OSMUND SADLER

触手縦振り

攻撃値：800

顔がついている触手を振り下ろしてカギ爪で切り裂く。間合いが離れているときは、脚で床を踏みならしたあと、走って近寄りつつ使うこともある。

触手横振り

攻撃値 800

鎌がついている触手を横に振りまわす。立っている鉄骨を吹き飛ばして、「鉄骨攻撃」をくり出す目的でも使う。当たると相手を転倒させる。

背中触手攻撃

攻撃値 400

背中に複数生えている触手に触れた相手を、先端部の刃で切り裂く。行動中はつねに使用している。

鉄骨攻撃

攻撃値 1000

床に置いてある鉄骨をカギ爪でつかんで投げつける。または、立っている鉄骨を「触手横振り」で吹き飛ばす。当たると相手を転倒させる。なお、床に置いてある鉄骨は、投げてもなくならない。

避ける（◎＋⊗、またはL1＋R1 ※1）

表示タイミング 鉄骨がレオンめがけて飛んでいるとき

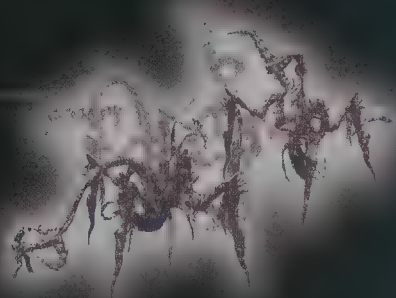
成功時の効果 床に置いてあった鉄骨は後方宙返りで、立っていた鉄骨は横に転がってかわす。

※1……どちらが表示されるかはランダムで決定

つかみ投げ

攻撃値 900

カギ爪でつかみかかり、つかんだら持ち上げて、振り返ったあと床にたたきつける。



OSMUND SADDLER

片脚踏みつけ

攻撃値 1100

どちらかの前脚で踏みつけて、先端部でつらぬく。当たると相手を転倒させる。相手がいる場所めがけて高く跳んでいったときも、着地の瞬間にこの攻撃を使う。

OSMUND SADDLER

両脚踏みつけ

攻撃値 2000

両方の前脚を持ち上げて踏みつけ、先端部でつらぬく。当たると相手を転倒させる。

ACTION BUTTON
避ける（L1ボタン＋R1ボタン）

表示タイミング　両方の前脚を持ち上げはじめてから踏みつけるまで
成功時の効果　横に転がって攻撃をかわす。

OSMUND SADDLER

蹴り

攻撃値 800

前脚を前方へ振り上げる。当たると相手を転倒させる。

行動パターン　BEHAVIORAL PATTERN

「背中触手攻撃」を常時使いながら、相手のほうを向いて近づき、触手や脚で攻撃をくり出す。ただし、相手が至近距離にいるときは、触手による攻撃のみを使う。また、特定の状況では、右の表のように行動する。

特定の状況における行動

状況	行動パターン
相手がかなり遠くにいる	走り寄りつつ「触手縦振り」を連続して使うか、跳びかかって「片脚踏みつけ」を使う
相手が背面する鉄骨の向こう側にいる	「鉄骨攻撃」を使うか、跳びかかって「片脚踏みつけ」を使う
立っている鉄骨がそばにある	「触手横振り」を使って鉄骨を吹き飛ばし「鉄骨攻撃」を使う

受けるダメージ量などの変化　FLUCTUATION OF DAMAGE

- 開いている腹部の目に攻撃を受けると、ダメージ量が0.4倍になる
- 目以外の部分に攻撃を受けると、ダメージ量が0.2倍（手榴弾などの爆発は0.4倍）になる
- 「よじ登る」による攻撃を受けると、攻撃値400相当のダメージ
- 衝撃手榴弾の爆発や光に触れたり、閃光手榴弾の光を浴びても、ダメージや効果を受けない

クリーチャーデータ拡張版

ほかのページで紹介されていない、クリーチャーに関係するより深い情報をお届けしよう。クリーチャーに応じた各武器の攻撃値など、戦いに役立つデータも掲載している。

EXPANSION

その他の敵

トラック

耐久力
100～1000

出現場所
村-23 古城への道(Chapter 2-3)
島-16 別館への道(Chapter 5-2)

村のトラック

孤島のトラック

ガナードが運転するトラック。味方であるガナードまでも轢き飛ばしながら、こちらに突っこんでくる。激突されるとゲームオーバーになるので、その前にハンドガン系の武器などで攻撃しよう。トラックは耐久力がゼロになると、所定の位置まで進んでから、横転または停止する。村-23 古城への道では、あまり前に出ていると横転するトラックにひかれるので注意が必要だ。ちなみに、村のトラックは運転手の姿が見えており、この運転手に攻撃を1回当てて倒すと法でも、横転させることができる。

◀ボンネットの周辺に爆発が見えたら、トラックの耐久力をゼロにした証拠。あとは放っておいても大丈夫だ。

シーカー

耐久力
1000

出現場所
島-26 遺跡(Chapter 5-3)

飛行タイプ

爆弾タイプ

攻撃用の機械。こちらを発見するとライトを赤く光らせて近寄り、以下の法則で攻撃する。ハンドガンやマシンピストルを1～数発撃ちこむだけで倒せるが、離れて進むことも可能(→P.343)。爆弾タイプは、倒したときの自爆が激しいので近くから撃とう。

●飛行タイプ
こちらが正面にいるあいだのみブザーを鳴らし、約0.5～2秒間鳴らしつづけたら、武器で攻撃する。武器は、マシンガン(攻撃値:600)とミサイル(攻撃値:1200、同士討ちあり)の2種類。なお、クラウザーが前方にいるときは何もしない。

●爆弾タイプ
こちらが近くにいるあいだのみブザーを鳴らし、約0.5～3秒間鳴らしつづけるか、耐久力がゼロになったら自爆する(攻撃値:1200、同士討ちあり)。ちなみに、地中にいるときに撃つと1発で倒せる。

クリーチャーの知覚

クリーチャーのうち、ガナード、ノビスタドール、ガラドール、リベナラドールの4種は、最初はこちらに気づいておらず、視界にとらえたり銃声を聞いたりした時点で、はじめて発見する。発見後は、こちらが場かのマップへ移動するまで見失うことはない。ただし、最初からこちらを発見していたり、見失うことがある個体も存在する。なお、音の大きさは行動ごとに決まっており(→P.120)、銃声などの大きな音は、多少離れた位置にいる敵にも聞こえてしまう。

ガラドールはかなり特殊で、こちらが立てた音だけで位置を予測して行動する。音が聞こえなくなると、とたんにこちらの位置がわからなくなるのだ。

■クリーチャーがこちらを発見する方法

こちらを視界にとらえる

こちらが立てた音を聞く

攻撃を受ける

←遠距離からいずれかのガナードを撃つと、奥にいるガナードもこちらの存在に気づく。

クリーチャーのダメージ動作

攻撃を受けたクリーチャーは、特定の法則で、のけぞったり転倒するといった動作(ダメージ動作)を行なう。具体的には、攻撃を受けることに、画面に表示されない「ポイント」が蓄積していき、その蓄積量が自身の「耐久値」を超えるとダメージ動作を行なうのだ。蓄積したポイントは、ダメージ動作から復帰する直前でゼロにもどる。ポイントと耐久値に関して、よりくわしく知りたければ、右記の情報も参考にするといいだろう。

ダメージ動作は、受けた攻撃の種類や、受けた部位などに応じて変わる。ダメージ動作が多彩な通常のガナードを例に、おもなバリエーションを下で紹介しよう。ちなみに、ダメージ動作中や、起き上がる途中のクリーチャーに攻撃を当てても、ポイントは蓄積されない場合が多い。

■ポイントと耐久値に関する補足情報

ポイントは武器の系統ごとに決まっており、基本的に、威力が高い武器ほど蓄積させるポイントも多い

耐久値はクリーチャーの種類ごとに決まっており、基本的に、体力が多いクリーチャーほど耐久値も高い

攻撃が弱点に当たるなどしてダメージ量が増えると、与えるポイントも増える。逆に、ダメージ量が軽減されると、与えるポイントも減る

←耐久値が高いクリーチャーは、ハンドガンで数発撃たれた程度ではダメージ動作を行なわずに行動をつづける。

■攻撃を受けた部位に応じたガナードのダメージ動作

●歩いていたか立ち止まっていた場合

【頭部】
頭を押さえてふらつく

【腕部】
腕を引いてのけぞるか、腕を押さえる(※1)

【胴体】
足を止めてのけぞる

【脚部(ヒザから上)】
太モモを押さえて痛がる

【脚部(ヒザから下)】
ヒザをつくか転倒する

●走っていた場合

【頭部】頭を押さえてふらつく

【腕部、胴体】
大きくふらつく

【脚部】
前のめりに転倒する

※1……個体によっては、手に持っている武器を落とすこともある

クリーチャーに与えるダメージ量

それぞれの武器が与えるダメージ量は、クリーチャーに対応した「攻撃値のテーブル」をもとに決まる。テーブルには下表のA～Eの5種類があり、強いクリーチャーほど、攻撃値の低いテーブルに対応しているのだ。攻撃値に関する例外は、表の右側にある「攻撃値の例外処理」と、各クリーチャーの掲載ページを参照。

■テーブルとクリーチャーの対応

- テーブルA……ガナード全般、ブラーガ、コルミロス、ノビスタドール
- テーブルB……アルマデューラ、ビトレス・メンデス、ラモン・サラザール、U-3、ジャック・クラウザー、オズムンド・サドラー、「ジ・アナザーオーダー」に出現するオズムンド・サドラー（人間形態）
- テーブルC……リベナラドール＆アイアンメイデン、エルヒガンテ
- テーブルD……ガラドール
- テーブルE……ヴェルデューゴ

■各武器の攻撃値のテーブル

※表記以外の攻撃値は、P.505を参照

武器	威力	テーブルA	テーブルB	テーブルC	テーブルD	テーブルE
ナイフ	—	100	90	60	224	50
ハンドガン	Lv1	150	15	20	168	25
	Lv2	180	18	24	202	30
	Lv3	210	21	28	234	35
	Lv4	240	24	32	268	40
	Lv5	270	27	36	302	45
	Lv6	300	30	40	334	50
ハンドガン（レッド9）	Lv1	240	24	32	268	40
	Lv2	270	27	36	302	45
	Lv3	315	31	42	352	52
	Lv4	375	38	50	418	63
	Lv5	450	45	60	502	75
	Lv6	555	56	74	618	93
	限定	975	96	130	1084	163
ハンドガン（バニッシャー）	Lv1	135	14	18	152	23
	Lv2	165	17	22	184	28
	Lv3	195	20	26	218	33
	Lv4	225	23	30	252	38
	Lv5	255	26	34	284	43
	Lv6	285	29	38	318	48
ハンドガン（ブラックテイル）	Lv1	240	24	32	268	40
	Lv2	270	27	36	302	45
	Lv3	300	30	40	334	50
	Lv4	345	35	46	384	58
	Lv5	405	41	54	452	68
	Lv6	480	48	64	534	80
	限定	675	68	90	752	113
ハンドガン（マチルダ）	Lv1	225	23	30	252	38
	Lv2	255	26	34	284	43
	Lv3	285	29	38	318	48
	Lv4	315	31	42	352	52
	Lv5	345	35	46	384	58
	Lv6	375	38	50	418	63
マグナム	Lv1	1950	195	260	2168	325
	Lv2	2250	225	300	2502	375
	Lv3	2550	255	340	2834	425
	Lv4	3000	300	400	3334	500
	Lv5	3600	360	480	4002	600
	Lv6	4200	420	560	4668	700
	限定	7500	750	1000	8334	1250

［攻撃値の例外処理］

ガナード（通常）
- マシンピストルの攻撃値が1.4倍になる
- 転倒中に命中すると、焼夷手榴弾の攻撃値が1200になる
- ※そのほかは［illegible］を参照

ガナード（チェーンソー系）
- マシンピストルの攻撃値が約0.7倍になる
- 攻撃値の上限が1000になる（ハンドキャノン、焼夷手榴弾をのぞく）
- ※そのほかはP.103を参照

ガナード（ガトリング男）
- 焼夷手榴弾の攻撃値が［illegible］になる
- マシンピストルの攻撃値が約0.21倍になる
- 上記以外の攻撃の攻撃値が約0.3倍になる
- ※そのほかはP.105を参照

ガナード（寄生体）
- ※P.109を参照

ブラーガ
- マシンピストルの攻撃値が2.8倍になる
- 焼夷手榴弾の攻撃値が［illegible］になる
- 上記以外の攻撃の攻撃値が［illegible］倍になる
- ※そのほかは［illegible］を参照

コルミロス
- マシンピストルの攻撃値が1.4倍になる
- ※そのほかは［illegible］を参照

ノビスタドール
- ナイフの攻撃値が100になる
- 建築系の攻撃値が750になる
- 焼夷手榴弾の攻撃値が500になる
- 上記以外の攻撃の攻撃値が約0.33倍になる
- ※そのほかはP.117を参照

ガラドール
- ※P.120を参照

アルマデューラ
- ナイフの攻撃値が15になる
- ロケットランチャー系の爆発の攻撃値が2500になる
- ※そのほかはP.123を参照

武器	威力	テーブルA	テーブルB	テーブルC	テーブルD	テーブルE
マグナム（キラー7）	Lv1	3750	375	500	4166	625
	Lv2	4500	450	600	5002	750
	Lv3	5250	525	700	5834	875
ハンドキャノン	Lv1	4500	460	600	5002	750
	Lv2	5250	525	700	5834	875
	Lv3	6000	600	800	6668	1000
	Lv4	6750	675	900	7502	1125
	Lv5	7500	750	1000	8334	1250
	Lv6	9000	900	1200	9999	1500
	限定	14985	1499	1998	9999	2496
ショットガン ※「／」の左は近距離時、右は遠距離時	Lv1	600／210	60／21	80／28	668／234	100／35
	Lv2	675／240	68／24	90／32	752／268	113／40
	Lv3	750／270	75／27	100／36	834／302	125／45
	Lv4	900／330	90／33	120／44	1002／368	150／55
	Lv5	1050／375	105／38	140／50	1168／418	175／63
	Lv6	1200／450	120／45	160／60	1334／502	200／75
	限定	1200／900	120／90	160／120	1334／1002	200／150
ライオットガン ※「／」の左は近距離時、右は遠距離時	Lv1	750／375	75／38	100／50	834／418	125／63
	Lv2	825／420	83／42	110／56	918／468	138／70
	Lv3	900／450	90／45	120／60	1002／502	150／75
	Lv4	975／495	98／50	130／66	1084／552	163／83
	Lv5	1050／525	105／53	140／70	1168／584	175／88
	Lv6	1200／600	120／60	160／80	1334／668	200／100
	限定	1500／1200	150／120	200／160	1668／1334	250／200
ショットガン（セミオート） ※「／」の左は近距離時、右は遠距離時	Lv1	900／300	90／30	120／40	1002／334	150／50
	Lv2	1050／360	105／36	140／48	1168／402	175／60
	Lv3	1200／405	120／41	160／54	1334／452	200／68
	Lv4	1350／450	135／45	180／60	1502／502	225／75
	Lv5	1500／525	150／53	200／70	1668／584	250／88
	Lv6	1800／600	180／60	240／80	2002／668	300／100
ライフル	Lv1	600	60	80	668	100
	Lv2	750	75	100	834	125
	Lv3	900	90	120	1002	150
	Lv4	1200	120	160	1334	200
	Lv5	1500	150	200	1668	250
	Lv6	1800	180	240	2002	300
	限定	4500	450	600	5002	750
ライフル（セミオート）	Lv1	1050	105	140	1166	175
	Lv2	1200	120	160	1334	200
	Lv3	1350	135	180	1502	225
	Lv4	1650	165	220	1834	275
	Lv5	1950	195	260	2168	325
	Lv6	2250	225	300	2502	375
マシンピストル	Lv1	60	6	8	94	10
	Lv2	75	8	10	118	13
	Lv3	90	9	12	142	15
	Lv4	120	12	16	186	20
	Lv5	150	15	20	234	25
	Lv6	180	18	24	282	30
	限定	270	27	36	422	45
爆発系（※1）	—	2500	250	500	2500	750
焼夷手榴弾	—	900+10×49個	500	1000	200	500
シカゴタイプライター	—	1500	150	200	1668	250
ロケットランチャー系	—	（即死）	（即死）	（即死）	（即死）	9999
クラウザー用アーチェリー	—	1500	—	—	1668	—

※1……マインスロアー、手榴弾、ボウガン、攻撃オブジェクトの爆発

［攻撃値の例外処理］

リヘナラーム＆アイアンスイチン
※P.128を参照

エルヒガンテ
- ナイフの攻撃値が120になる
- 爆発系の攻撃値が1200になる
- ロケットランチャー系の爆発の攻撃値が2500になる
- シカゴタイプライターの攻撃値が500になる
- 上記以外の攻撃の攻撃値が3倍になる

※そのほかはP.138を参照

ビトレス・メンテス
- マシンピストルの攻撃値が約0.8倍になる
- ロケットランチャー系の爆発の攻撃値が2500になる
- 第1形態のとき、焼夷手榴弾の攻撃値が110+10×49個になる
- 第2形態のとき、焼夷手榴弾の攻撃値が300になる

※そのほかはP.143を参照

ヴェルデューゴ
- ロケットランチャー系の爆発の攻撃値が2500になる

※そのほかはP.147を参照

ラモン・サラザール
- マシンピストルの攻撃値が約0.8倍になる

※そのほかはP.151を参照

U-3
- マグナム系の攻撃値が0.5倍になる
- マシンピストルの攻撃値が約0.8倍になる

※そのほかはP.155を参照

ジャック・クラウザー
- ナイフの攻撃値が400になる
- マシンピストルの攻撃値が約0.8倍になる
- 焼夷手榴弾の攻撃値が、変身前は200、変身後は100になる
- ロケットランチャー系の攻撃値が、弾は4000、爆発は1000になる

※そのほかはP.162を参照

オスムント・サドラー
- マシンピストルの攻撃値が約0.8倍になる
- 爆発系の攻撃値が0.5倍になる
- ロケットランチャー系の攻撃値が、弾は4000+200、爆発は1000+200になる（+200は、どの部位に命中しても軽減されないダメージ）

※そのほかはP.167を参照

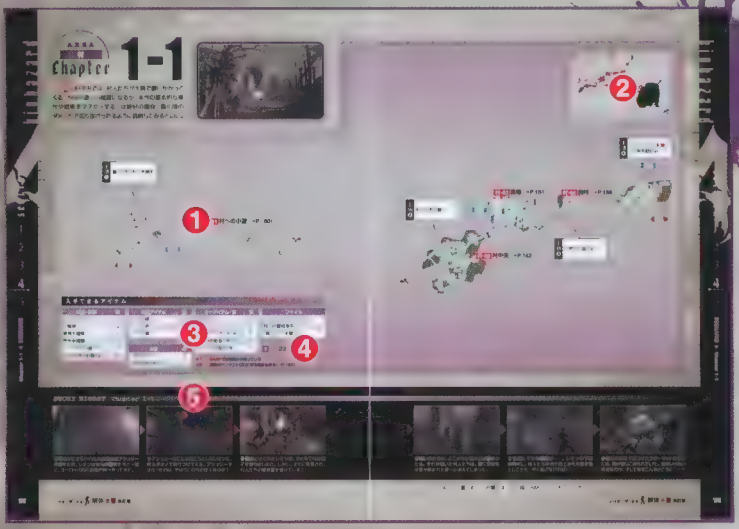
オスムント・サドラー（人間形態）
- ナイフの攻撃値が400になる
- マシンピストルの攻撃値が約0.8倍になる
- 焼夷手榴弾の爆発や炎でダメージを受けない
- 頭部以外に攻撃を受けると、ダメージ量が約0.5～0.25倍になる（銃手との距離が遠いほど小さくなる）
- 口内の弾玉に攻撃を受けると、ダメージ量が2倍になる

section 4

4
biohazard
改訂版

シナリオ攻略ページの見かた

この章では、エンディングにたどり着くまでの攻略法をくわしく解説していく。物語の進めかただけでなく、出現する敵との安全な戦いかたについても紹介しているので、これをもとに『バイオ4』の完全攻略を目指してほしい。



❶**Chapterマップ**……そのChapterで訪れることになるマップ。各マップの番号と名前のほか、物語を進めるためにかならず行なうことを「手順」として記載している。

❷**エリア全体マップ**……そのChapterで行動するエリアの全体マップ。Chapterマップとして掲載されている場所が、エリアのどの位置に当たるかを、赤色で示している。

❸**入手できるアイテム**……そのChapterで入手できるアイテムの種類と入手数。拾えるもののほか、敵を倒したときにかならず落とすものも含めているが、木箱やタルを壊したときにランダムで出現するものは除外している。なお、ふたつの数字が「／」で区切られている場合、左側はEASYおよびAMATEURでの個数、右側はNORMALおよびPROFESSIONALでの個数を示す。

❹**ランダム出現の数**……壊したときに出現するものがランダムで決定する設置物の数と、倒したときに落とすアイテムがランダムで決定するカラスの数の合計。何が出現するかについては、P.35を参照。

❺**ストーリーダイジェスト**……そのChapterでのストーリーを、写真とともに紹介。

❻**行動範囲マップ**……そのページで解説している場所のマップ。マップ内の記号の意味は下記のとおり。

❼**解説**……Chapterを終わらせるために行なうべきことや、その場所で発生する事項についての詳細な解説。1～の番号は、行動範囲マップ内の番号と対応している。

❽**TACTICAL ADVICE**……敵との戦いにおける注意点や、より安全に戦う方法などの詳細な解説。■～の番号は、行動範囲マップ内の番号と対応している。

❾**かならず出現する敵**……物語を進めるうえで、かならず出現することになる敵の種類と出現条件。A～の記号は、行動範囲マップ内に置かれた出現位置を示す記号と対応しており、赤い A～は最初から出現している（初期配置である）ことを、青い A～は何らかの条件を満たした時点で出現することを示す。

❿**追加出現の敵**……プレイヤーの行動によっては出現する可能性がある敵の種類と出現条件。攻略上、訪れる必要のない時期にのみ出現するものについては省略している。

※❶と❿はPS2版のデータのみを掲載しており、GC版だと、一部のマップで敵の種類や出現する条件などが異なる場合がある（→P.511）

マップ凡例

村-01……マップ番号（本書で独自につけたもの）
……ロックされていない扉
……壊せる扉
……ロックされた扉
……敵だけが通れる扉
……ほかのマップへ移動する出入口（ロックなし）
……ほかのマップへ移動する出入口（ロックあり）
……通常のハシゴ
……倒せるハシゴ
……ほかのマップへ移動するハシゴ
……ロックされたハシゴ
……『飛び込む』『飛び出す』『飛び越える』が行なえる窓
……板張りなどを壊したあとに『飛び込む』『飛び出す』『飛び越える』が行なえる窓
……『飛び降りる』が行なえる場所
……『飛び越える』『飛び移る』が行なえる場所
……特定の条件を満たしたあとに『飛び越える』が行なえる場所

……『飛び越える』が行なえる障害物
……トラバサミ
……ワイヤー爆弾
……カラス。倒したときにお金（100～500 PTAS）以外のものを落とす場合は、それを併記
……ヘビ
……ブラックバス
……ランカーバス
……エレベータ
……押して動かせる設置物
……なかにアイテムが入っている設置物。壊したり開けたりすると、アイテムが入手できるようになる
レバー…仕掛け
……攻撃オブジェクト
SAVE…タイプライター
武器商人…武器商人

●アイテム関連

※弾薬のアイコンの横にある数字は弾数を、お金&金塊のアイコンの横にある数字は金額を示す

……ハンドガンの弾
……マグナムの弾
……ショットガンの弾
……ライフルの弾
……マシンピストルの弾
……手榴弾
……焼夷手榴弾
……閃光手榴弾
……ハーブ（緑）
……ハーブ（赤）
……ハーブ（黄）
……救急スプレー
……スピネル
……ヴェルベット・ブルー
……エメラルド
……お金&金塊
……ランダムで決定（→P.35）

※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

細い月明かりに、レオンはめまいを覚えたように視界をくらつかせた。

今も消えない、そして生涯忘れないであろう、この世の地獄で刻まれた記憶……仇敵が眼前に現れ、憤りやるせぬうねりとなってすべてを飲み込んだラクーンシティの惨劇が、二重写しとなって眼前の景観に重なる。絶叫し、声や体を震わせて恐怖する村人の群れに。

突如そうした群れの人差し指を、過去と現実から送り込んだ気力で強引に動かす。引き寄せる、指の腹に触れる拳銃のトリガーとともに。

暗天に響く乾いた炸裂音とともに、銃口から9ミリパラベラム弾が射出された。それは正確に、レオンの視界を左右に横断する。

能面は狙い違わず、飛び来る一群の先頭で手斧を振りかぶろうとする中年男の肩を撃ち抜いた。男は身体を大きく傾がせ、苦痛の叫びをあげて足を止める。

だが、それは一瞬のことでしかなかった。

「Matar……」

濁った目をレオンに向け、殺意をこめた呪詛を漏らして中年男は再び前進を開始する。致命に達弾を受けてはいるものの、能面は貫通性を備えてストッピングパワーを重視した銃で、撃ち込まれれば衝撃と痛みで動くことなどできなくなるはずであった。感覚が麻痺しているとしか思えぬ、異常なまでの頑健さである。

そもそも、レオンはこの射撃を暴徒集団への威嚇のつもりで行なっていた。銃声を聞く威声と、先頭を切って進む者を制圧することによって、何らかの理性……願わくは狂熱的な集団心理で凶暴化したと思われる村人を正気に戻そうと考えたのだ。

できれば殺したくはない。その意識がレオンの銃口にあった、あの時とは違う。今、彼が相手にしているのは人間だった。寄生として開発されたウィルスに冒され、人としての思考力を完全に失ったゾンビではない。

無論、合衆国エージェントとして訓練を受けたレオンには、新なる人々に被害を拡大するであろう犯罪者やテロリストと対峙した際に、躊躇なく彼らを排除する覚悟がある。もし、それで危険にさらされた市民を救うことが

Chapter 1 Murder's Nest

できるなら、迷わず引き金を引き絞れる強靭な精神の持ち主だった。

しかし、すでに同行した警官のひとりを殺害しているとは言え、村人はその地で社会生活を営んでいる者たちである。手にした武器も、ほんの少し前までは日常の作業に使われていた道具に過ぎない。この異国の片田舎にあっては、レオンこそが紛れ込んだ異物であって、絶対の正義の代弁者ではないのも事実だった。

だからこそ、彼は村人の目を覚まそうとした。正気に戻りさえすれば、あとは法に則って罪を償わせればいい。この場で断罪の銃弾を浴びせかけることに意味などない。レオンはそう信じたかった。

だが――。

彼らは止まらなかった。男が銃弾を受けてよろめいた瞬間も、後続の暴徒たちはわずかも怯まず、その男を追い抜いて我先にと迫ってくる。撃たれることなどまるで意に介していないかのように。

ようやくレオンは気づいた。彼らの目に浮かんでいるのは、日常を逸脱する興奮でも、闖入者に対する異常な恐怖心でもない。さながら、何の感情も宿しておらぬ昆虫の目であった。農作業や薪割りと同じレベルで、テリトリーを侵した存在を機械的に排除する、熱を帯びない静かな殺意。それは決して醒めることのない狂気だった。彼らは暴徒ではない。よそ者を狩り殺すのは、この村の者たちにとって当たり前の生活の一部だったのだ

警告が何の意味も持たないことを悟り、レオンは踵を返して脱兎のごとく走り出す。背後からの風切り音に首を傾けると、斧が耳をかすめるように通過し、前方の小屋の扉に深々と食い込んだ。

走る速度を殺さずにそれを蹴り開けて、素早く内部の様子を確かめる。セオリーからすれば建物に立て籠もるのは愚の骨頂だったが、すでに周辺建造物の構造は頭に入っていた。梯子の存在を認識すると同時に中に飛び込み、追いすがる村人が入口に達する前に、階上へと駆け上がる。

窓から周囲を見回して、レオンは再び強烈な既視感に襲われた。

男女を問わず、思い思いの凶器を手にした村人が集結しつつあった。一様に虚ろな表情で接近する彼らは、6年前、ラクーンシティを行進した死者の群れを彷彿とさせる。あの日との境界が曖昧になり、融け始めているのをレオンは自覚した。

梯子を昇ってくる者の気配がする。すぐにも動きたい衝動を抑えて、彼は群がる村人を充分に引きつけた。そして、その膨えられた肉体を窓の外に躍らせ、隣家の屋根へと着地する。それで包囲は破れるはずだった。

すぐ近くで、急激にスロットルを開けられたエンジンが悶えるような唸りをあげる。振り向くレオンが見たのは、伐採用の大型チェーンソーを振りかざして駆け寄ってくる男だった　その頭部にはずだ袋が被せられ、穴からあの目だけが覗いている　切り刻むべき獲物に、注がれている。

生き残るためには、もはや殺し合うほかにない。そう判断した瞬間に、レオンはふたつの穴の間に銃口を向け、発砲した。巨大なハンマーで殴られたようにのけぞり、男はチェーンソーごと屋根の縁を越えて落下していく。少しでもためらいがあれば、高速回転する刃で肉元をずたずたに裂かれていたであろうタイミングであった。

屋根から飛び降り、間髪を容れずに疾走を開始する。あちこちで再包囲の号令が乱れ飛ぶが、閉じようとする輪はすでに背後にあった。

――俺はまた、地獄に足を踏み入れている。血でぬかるんだ、狂気なしには渡れない泥の沼だ。

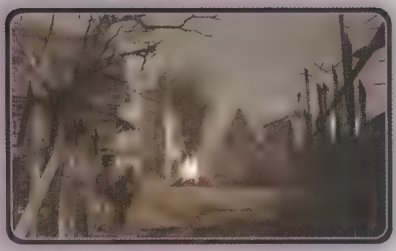
追っ手を振り切り、村の北に走るレオンの耳に陰鬱な鐘の音が届く。それはまるで、侵入者の未来に捧げられた弔鐘のように不吉に響き渡った。

全世界を揺るがす恐怖が、その辺境の地からあふれ出そうとしていることを、彼はまだ、知るべくもない……。

text by BENNY MATSUYAMA

AREA 1

Chapter 1-1



村-02 村中央では、村人たちが大勢で襲いかかってくる。かなり激しい戦闘になるが、本作の基本的な操作や戦術をマスターするには絶好の機会。最小限のダメージで切り抜けられるように挑戦してみるといい。

入手できるアイテム

武器	数
ショットガン(※1)	0/1
手榴弾	3
焼夷手榴弾	2
閃光手榴弾	1
ハンドガンの弾(10)	10
ショットガンの弾(5)	3

アイテム	数
ハーブ(緑)	5
ハーブ(赤)	3
ハーブ(黄)	1

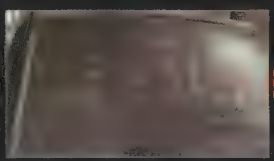
財宝	数
1000PTAS	9
10000PTAS	1

キーアイテム	数
スピネル	7
ルビー	1
真珠のペンダント(※2)	1
くぼみのあるステイン	1
ステインの宝石(赤)	1

ファイル
ブレイングマニュアル 2
村での警戒命令
"青コイン"を撃て
?……23

※1…EASYでは最初から持っている
※2…真珠のペンダント(奥)になる場合もある(→P.185)

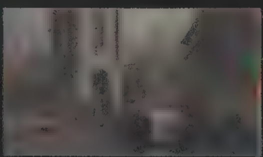
STORY DIGEST Chapter 1-1



何者かにさらわれた大統領の娘アシュリーを捜すため、レオンは地元の警官たちと一緒に、ヨーロッパの片田舎の村へやってきた。

アシュリーのことを聞こうとしたレオンに、村人がオノで斬りつけてくる。アシュリーをさらったのは、やはりこの村の住人なのか?

警官とはぐれたレオンは、ひとりで村の様子を探りはじめた。しかし、すぐに発見され村人たちの総攻撃を受けてしまう。



↑戦いのさなか、どこからか鐘の音が響きわたる。それを聞いた村人たちは、扉に奇妙な紋章が刻まれた家へと消えてしまった。

↑坂道に不吉な標識が……。レオンの予感は的中し、村人たちがガケの上から大岩を落としてきた。早く逃げなければ！

↑廃村の民家で見つけたクローゼットのなかには、男が閉じこめられていた。彼はいったい何者なのか。そしてなぜこんなところに……

※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

村-01 村への小道

2F
(10)
START
1
2
3
4
5
6
A
B
C
D
E
F
G
H
(10)
(1000)
Aの敵を倒したあとに通行可能
(1000)
(10)
村-02
(→P.182)

1 カラスからスピネルを入手

道の途中にいる3羽のカラスは、倒すとお金×2(100～500PTAS)とスピネルを落とす。ただし、カラスはレオンが近づくと飛び立ってしまう。なるべく離れた位置から、ハンドガンを使って倒そう。

↑飛び立ったカラスを上空で撃ち落とすこともできるが、難度は極めて高い。

2 村人たちが襲ってくる

民家に入り、暖炉のある部屋へ行くと、村人が襲ってくる。この敵を倒すまでは民家から出られなくなるので、ハンドガンなどで攻撃すること。村人を倒したあとは、道をふさいでいたトラックが動き出し、新たな村人が3体(EASYでは2体)出現する。これらの敵とは、戦っても逃げてもいい。

↑民家の外へ出るには、1階と2階にある窓のどちらかを破って飛び出すしかない。

3 ここからカラスを撃て

前方に見える標識の上のカラスを倒せば、手榴弾が入手できる。弾をはずしてもカラスに逃げられないように、ハンドガンはこの周辺から撃とう。

4 トラップに注意

ガイコツがぶら下がっている標識は、その先にトラップが仕掛けられていることを示しており、この周辺にもトラバサミとワイヤー爆弾がある。どちらのトラップも避けて通るのは簡単だが、気になるなら以下の要領で処理しておこう。トラバサミは、何らかの攻撃が当たると閉じた状態になるので、下を向いてナイフでの攻撃を当てておけば安全。一方、ワイヤー爆弾は、ハンドガンでワイヤーか爆弾を撃って、爆発させてしまうといい。

↑この標識を見かけたら、トラップに引っかからないように注意して移動すること。

5 犬を助けてあげよう

ここには、トラバサミに足をはさまれた犬がいる。そのまま放っておいて進むこともできるが、助けておくと、あとでいいことが……(→P.215)。

↑犬に近づくと「助ける」と表示される。Ⓡボタンでトラバサミをはずそう。

6 ガケの上の村人は無視

つり橋の向こう側にあるガケの上に、3体の村人が見える。彼らはレオンを見つけると去っていくが、こちらの攻撃は当たらないので(レーザーサイトも反応しない)、無視しておこう。

TACTICAL ADVICE

T1 荷車の横で待ち受けよう

民家の2階でハンドガンの弾を手に入れたら、1階の窓から飛び出して、右手にある荷車の横で敵を待ち受けよう。こうすれば、村人たちが正面からしか近づいてこないので戦いやすい。

T2 いったん門の前まで逃げてから攻撃

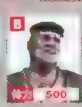
小屋にいる■の敵は、レオンが入口の前を通りかかると動き出す。安全に戦うなら、いったん門の前まで走り抜け、村人が小屋から出てきたところを攻撃するといい。小屋のなかのアイテムを入手するのは、敵を倒してからにしよう。

↑敵はオノを持っている。投げられる前に足を撃って転ばせてしまおう。

▶かならず出現する敵

村-01 初期配置

村人(オノ)



村人(スキ)

村人(オノ)

村人(カマ)

村人(オノ)

村-01 Aの敵を倒したあと

村人(スキ)

村人(オノ)

村人(カマ)

[注] F……EASYでは出現しない

村-02 村中央

※1……棚のガラスを割ったあとに入手可能
※2……EASYでは置かれていない

7 双眼鏡で様子をうかがえる

画面に「見る」と表示される場所では、双眼鏡で広場の様子をうかがうことができる。右スティックで映像の倍率を上げて、たき火のほうを見ると、レオンと一緒に村へやってきた警官のひとりが、変わり果てた姿で……。

8 村人たちが襲ってくる

レオンが村人に見つかると、彼らが襲いかかってくる。右の条件のどちらかを満たすまでは、村-02 村中央から出られなくなるので、下記のいずれかの方法で戦おう。なお、戦闘が終わると村人たちは姿を消す。

■ 村-02 での戦闘が終わる条件

Ⓐ村人を15体(※5)倒す
Ⓑ戦闘開始から6分30秒(※6)が経過する

※5……戦闘の途中で2階建ての民家に入った場合は18体
※6　戦闘の途中で2階建ての民家に入った場合は7分30秒

TACTICAL ADVICE

3 南側の門の前で敵を迎え撃つ

村に入ったら、まずは左の小道を進み、窓から民家に入って焼夷手榴弾とハンドガンの弾を拾う。そのあと扉から外へ出て、広場を横切って南側の門の前へ行き、そこで敵を迎撃しよう。攻撃するときは、ハンドガンで敵の足を撃ち、転ばせながらダメージを与えていくのが安全だ。

↑敵の数が増えてきたら、手榴弾か焼夷手榴弾でまとめて倒してしまおう。

4 扉の前でショットガン

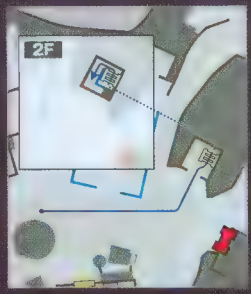
村人を避けつつ2階建ての民家へ行き、ショットガンとショットガンの弾を取ったあと、窓から飛び降りて向かいの民家へ。裏の部屋へ入り、ショットガンの弾を入手したら準備完了だ。あとは、扉の前で待ち、村人が扉を開けた直後にショットガンを撃つのをくり返せばいい。

↑チェーンソー男が出現してしまうが、この方法なら安全に倒すことができる。

5 見張り塔でひたすら耐える

戦闘が苦手なら、見張り塔の上にのぼり、戦闘終了まで待つのもひとつの手だ。村人たちはハシゴをのぼってこないかわりに下から火炎ビンを投げてくるが(攻撃値:10×1～6回)、この攻撃によってレオンの体力がゼロになることはない。よって、戦闘が終わるまで確実に耐えられる。

↑減った体力は、戦闘終了後に村を歩いてハーブを集め、回復しておこう。



▶かならず出現する敵

村-02 初期配置

[注] I ……倒すとルビーを落とす

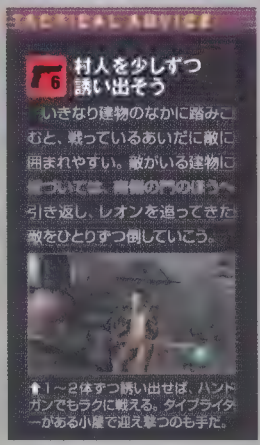
村-03 農場

2F
12
(10)
青コイン
青コイン
青コイン
13
青コイン
10
真珠のペンダント
ファイル
「"青コイン"を撃て」
9
11
A
B
C
D
E
くぼみのあるスティン
村-04
(→P.186)
(1000)
(1000)
村-02
(→P.182)
青コイン
青コイン
青コイン

9 青コインを撃て①

ファイル「"青コイン"を撃て」に書かれているとおり、村-03 農場に7個、村-09 墓地に8個の青コインがあり、これらを撃って壊しておくと、あとでごほうびがもらえる(→P.201)。青コインは屋根の下や木の枝などにつるされているので、探してみるといい。

↑青コインがぶら下がっている場所は、全体マップ画面で確認することができる。



↑1～2体ずつ誘い出せば、ハンドガンでもラクに戦える。タイプライターがある小屋で迎え撃つのも手だ。

10 フタは先に閉じておく

こえだめの屋根の下にぶら下がっている真珠のペンダントは、ハンドガンなどで撃って落とせば、拾えるようになる。ただし、こえだめのフタが閉まっていないときに撃つと、ペンダントはこえだめのなかに落ちて「真珠のペンダント(臭)」となり、売るときの価格が1／10に下がってしまう。先につっかえ棒を撃って、こえだめのフタを閉めてからペンダントを落とすこと。

↑閉めたフタを開けることもできるが、その場合、二度と閉められなくなるので注意。

11 ニワトリは卵を生む

村-05 農場と村-02 村中央にいるニワトリは、ときどき卵を生む(どの色になるかはランダムで決まる)。卵は体力を回復するのに使えるので、もし見つけたら拾っておきたい。

↑卵はアタッシュケースに入れたときのサイズが1マスしかなく、持ち運ぶのにも便利。

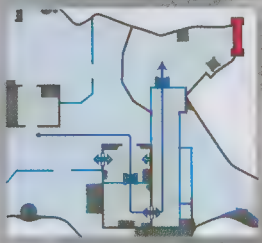
12 2階から飛び降りよう

この場所から飛び降りると、柵で入口がふさがれた物置のなかに着地できる。そこにある木箱を壊し、くぼみのあるステインを手に入れたら、柵を押して外へ出よう。なお、何らかの攻撃(ナイフを使うのがオススメ)を当てて柵を壊すことでも、物置に入れる。

↑小屋の2階の窓を飛び越えたあと、そのまま正面の位置から飛び降りよう。

13 北東の門は開かない

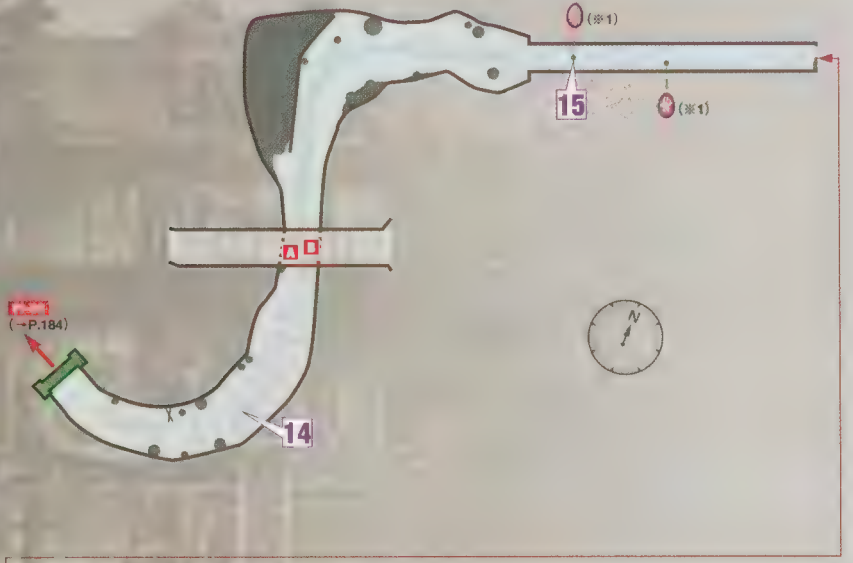
下の図のルートを通ることで、柵で囲まれた区画に行ける。ただし、北東の門は向こう側にカンヌキがかかっていて開けられない。とりあえずこの時点では、アイテムの回収と青コインを壊すことだけ行なっておこう。



かならず出現する敵

村-03 初期配置

村-04 廃村



※1……天井にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能

14 大岩から逃げろ①

この場所を通ると、村人たちがガケの上から大岩を落としてくる。大岩につぶされたらゲームオーバーなので、Ⓐボタンを連打して走り、転がってくる大岩から逃げよう。ただし、ある程度走ると、Ⓐ＋ⓧかL1＋R1のうち、画面に表示されたほうを押して、大岩を避けることになる（どちらのボタンが表示されるかはランダムで決まる）。Ⓐボタンを連打しているあいだも、画面から目を離さないように。

アクションボタン・イベント

↑最初はⒶボタン連打で走る。なお、Ⓐではなくⓧボタンを連打してもいい。

↑走りはじめてから約10秒後、Ⓐ＋ⓧかL1＋R1のどちらかでジャンプ。

15 トンネルにスピネル

トンネルの天井で光っているのはスピネルだ。ハンドガンなどで撃って下へ落とそう。コウモリは、倒しても何も落とさないので無視していい。

↑銃からのびる赤いレーザーの先に丸いポイントがあれば、スピネルに照準が合っている証拠。すかさず撃とう。

16 鳥の巣に宝物がある

木の上のほうにある鳥の巣をハンドガンなどで撃てば、アイテムやお金が落ちてくる。鳥の巣はこれ以降も何ヵ所かあるので、見逃さないように。

↑この場所にある鳥の巣からは、スティンの宝石（赤）が入手できる。

17 棚を動かして奥へ

ワイヤー爆弾をハンドガンなどで爆発させてから進んだ先には、小さな部屋があるだけ。しかし、この棚を押すと、隠された通路が見つかるのだ。

↑棚は、ナイフやハンドガンなどによる攻撃で壊すこともできるが、横から押してしまったほうが手っ取り早い。

18 クローゼットを開けると……？

一番奥の部屋では、クローゼットのなかから、たたくような音がする。扉を開けて、なかの人物を出してあげれば、このChapterは終了だ。

↑クローゼットの扉を開ける前に、取り忘れたものがないか確認しておこう。

右側から裏へまわりこもう

[illegible] ダイナマイトの [illegible]

かならず出現する敵

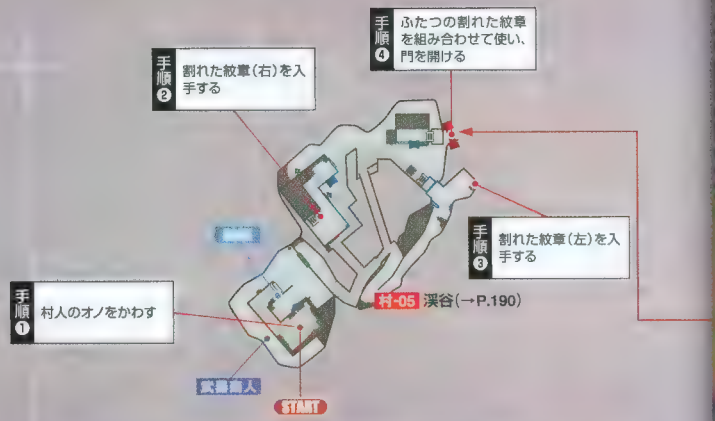
村-04 初期配置

	A	B	C	D	E	F	G
体力	500	500	[illegible]	1200	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	村人（オノ）	村人（カマ）	村人（ダイナマイト）	村人（ダイナマイト）	村人（ダイナマイト）	村人（オノ）	村人（ダイナマイト）

AREA 11

Chapter 1-2

1-2 渓谷での戦いが山場となる。安全に探索したければ、あらかじめ敵を全滅させておいたほうがいいだろう。このChapterから登場するようになる武器商人に話しかけ、買い物をしておくことも忘れずに。



入手できるアイテム

閃光手榴弾	2	ハーブ(緑)	2	1000PTAS	3	くぼみのある仮面	1
ハンドガンの弾(10)	5	ハーブ(赤)	1			黄銅の懐中時計(※2)	1
ショットガンの弾(5)	2	ハーブ(黄)	1			紋章のカギ	1
ライフルの弾(5)	2	ブラックバス	4				
		ランカーバス	1				

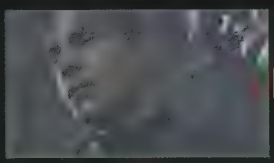
キーアイテム・主	数
スピネル	1
割れた紋章(左)	1
割れた紋章(右)	1
六角形の紋章(※1)	1

ファイル
村長のメモ

T……18

※1……割れた紋章(左)と割れた紋章(右)を組み合わせることで入手可能
※2……黄銅の懐中時計(真)になる場合もある(→P.193)

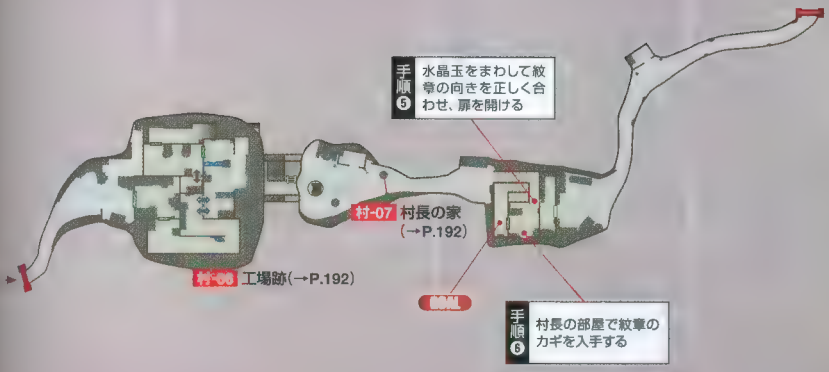
STORY DIGEST Chapter 1-2



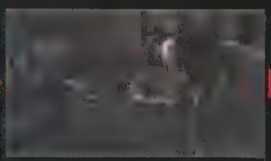
「誰か人間よ、我らの力を授けてやろう」――おぼろげな意識のなかで、何者かの声が聞こえる。レオンは謎の注射を打たれ……

気がつくと、レオンは廃村で出会った男とともに閉じこめられていた。その男、ルイス・セラは、元マドリッドの警官らしい。

アシュリーが教会に縛られていることをルイスから聞き出すレオン。そこへ村人が現れ、巨大なオノを振り下ろしてくる!



※手順2と手順3は、どちらから行なってもかまわない



↑間一髪、ピンチを脱したふたりだったが、ルイスはどこかへ逃げてしまった。レオンは手がかりとして教会のある場所を探しはじめる。

↑工場跡を越えて村長の家を訪れ、謎の紋章が刻まれたカギを発見。この奇妙な紋章は敵か、以前に村の中央部で……?

↑村長に見つかって、首を絞められるレオン。しかし村長は「同じ血が混じった」という謎の言葉を残し、レオンを見逃すのだった。

※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

村-05 渓谷

※1……条件を満たすたびに、4つのグループのいずれかひとつが出現(ひとつのグループにつき、最大で2回まで)

1 村人のオノをかわせ

ルイスと話している途中で、村人が襲いかかってくる。● + ✕ か L1 + R1 のうち、画面に表示されたほうのボタンを押して、オノをかわすこと。

⬆村人がオノを振り上げた直後にボタンを押す。失敗したらゲームオーバーだ。

2 武器商人現る

小屋の裏手に、あやしげなローブ姿の男がいる。彼は武器商人で、話しかけるとさまざまなアイテムが買えるほか、所持アイテムを売ったり武器を改造することもできるのだ。この時点では少なくとも、より多くのアイテムが持てるようになるアタッシュケースMと、遠くにいる敵を狙い撃てるライフルを買っておこう。お金が足りないなら、手持ちの宝を売ってまかなうといい。

⬆まちがって攻撃してしまうと、基本的にその場所には二度と現れないので注意。

3 門を開けるには？

この門にはカギがかけられており、開けるためには割れた紋章（左）と割れた紋章（右）が必要。ふたつを組み合わせて六角形の紋章を作り、それを門の穴にはめればいいのだ。ちなみに、ふたつの割れた紋章は、どちらも宝箱のなかに入っている。

⬆門を開けようとすると自動的に、割れた紋章を使用する画面に切りかわる。この時点で組み合わせればOK。

TACTICAL ADVICE

R1 階段の手前で迎え撃つ

村人たちに見つかって戦闘がはじまったら、この場所に陣取って、ハンドガンやショットガンで攻撃していくといい。ときどき村人が階段の下からダイナマイトを投げてくるが、階段に引っかかってレオンのところまで届かないうえ、まわりの敵を爆発に巻きこめるので一石二鳥だ。レオンのほうへ近づいてくる敵がいなくなるまでは、この場所で戦っていこう。なお、階段やカケに近づきすぎると、ダイナマイトの爆発に巻きこまれてしまうので注意すること。

⬆右手にある壁のV字型の割れ目より少し手前の位置がベストポジションだ。

R2 ハシゴの上からナイフで攻撃

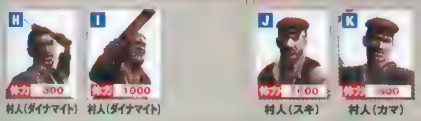
レオンのほうへ近づいてくる村人がいなくなったら、見張り塔にいる敵をライフルで倒して、下の写真の位置へ移動する。しばらくたつと、新たに出現した村人たちが近づいてくるので、村人がハシゴをのぼりきったところをナイフで攻撃しよう。敵の攻撃がおさまったら、下に飛び降りてお金やアイテムを回収し、ふたたびハシゴをのぼって敵を待つこと。中央の建物にいる敵は、いったん建物に近づいてから見張り塔へのぼり、追いかけてきたところを倒すといい。

⬆ハシゴをのぼりきった敵の足にナイフがギリギリで当たる位置から攻撃する。

▶かならず出現する敵

村-05 村人登場

村-05 最初の武器屋を通過したあと　村-05 割れた紋章（右）が置かれた建物に近づいたあと（※2）



※2…敵が9体を超える場合は、その時点で出現している敵のいずれかと入れかわりで出現する
【注】C、E…レオンを見つけていない場合は、H～Iの出現と同時にいなくなる

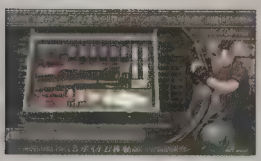
村-06 工場跡／村-07 村長の家

4 板を壊して奥の部屋へ

ここにある板張りをナイフなどで壊せば、奥の部屋へ入れるようになる。部屋のなかには、くぼみのある仮面が置かれているので、手に入れておこう。

5 ブラックバスで体力回復

ハシゴを下りた先に貯水槽があり、そこにはブラックバスとランカーバスがいる。これらの魚は、ナイフなどで倒せば拾えるようになり、回復アイテムとして利用できるのだ。もし手持ちの回復アイテムが足りないようなら、何匹かつかまえていくといい。



⬆魚は意外とかさばる。アタッシュケースの空きに余裕があるときだけ持っていこう。

6 かならずフタを先に閉めること

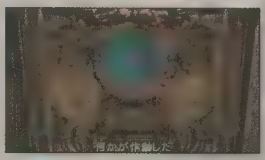
ここにある黄銅の懐中時計の取りかたは、村-03 農場の真珠のペンダントと同じ(→P.185)。あらかじめ、こえだめのフタを閉めてから下に落とそう。

7 トラップに気をつけろ

ガイコツの標識があることからもわかるように、この周囲にトラップが仕掛けられている。ワイヤー爆弾は、遠くからワイヤーか爆弾を撃って爆発させ、トラバサミは、何らかの攻撃を当ててハサミを閉じた状態にしよう。なお、ワイヤー爆弾を爆発させた場合、近くにいるカラス2羽を巻きこめる。

8 水晶玉をまわせ

村長の家の2階にある扉は、カギがかかっている。扉にはまっている水晶玉は上下左右にまわすことができ、玉のなかの紋章を正しい向きに合わせれば、扉のカギが開くのだ(最短手順の解答はP.359を参照)。



⬆これが正解の向き。ちなみにこの紋章は、村-02 村中央で、村人が姿を消した扉に刻まれていたものと同じだ。

9 カギを持って廊下に出ると……

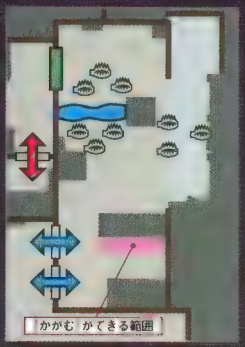
紋章のカギを入手したあとに廊下へ出ると、Chapter 1-2は終了だが、このカギを取らなければ1階へ下りることもできる。Chapter 1-2のあいだは 村-07 村長の家に敵が現れないので、わざと紋章のカギを取らず、先にほかのアイテムを回収しておくのも手だ。

⬆村長の家の1階はもちろん、村-01 村中央などにも行くことができる。

TACTICAL ADVICE

「かがむ」で爆風を避けよう

窓を破って移動した先では、村人がダイナマイトをつぎつぎと投げてくる。右の図の範囲で●ボタンを押せばレオンがかがむので、村人がダイナマイトを投げたのが見えたら、すぐにかがんで爆風を避けること。爆風がおさまったら立ち上がり、その場から村人(ダイナマイト)を攻撃しよう。こちらへ近づいてくる敵はダイナマイトの爆発に巻きこまれるため、相手にしなくてかまわない。



⬆自信があるなら、敵が点火したダイナマイトを狙って撃ち、爆発させるといい。

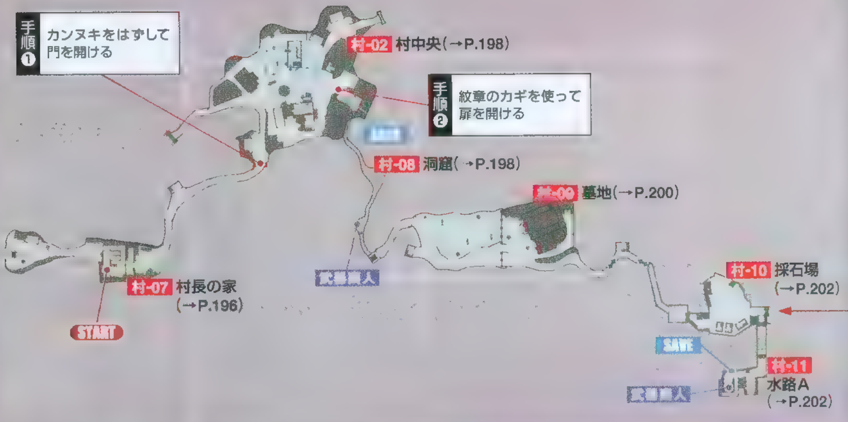
⬆戦っているあいだに、奥の通路にいる敵が近づいてくるので注意しよう。

▶かならず出現する敵

村-06 初期配置

AREA
Chapter 1-3

村-09 墓地ではふたたび青コインが登場。村-03 農場にあったものを含めて10個以上壊せば、武器商人からごほうびがもらえるので挑戦してみよう。また、最後に訪れる村-11 湖ではデルラゴと戦うことになる。



入手できるアイテム

手榴弾	2
焼夷手榴弾	3
閃光手榴弾	1
ハンドガンの弾(10)	8
ショットガンの弾(5)	1
ライフルの弾(5)	1
マシンピストルの弾(50)	3

ハーブ(緑)	2
ハーブ(赤)	2
ハーブ(黄)	1
卵(※1)	5
ブラックバス	5

1000PTAS	1

スピネル	7
ルビー	1
蛍石の髪飾り	1
ステインの宝石(緑)	1
アンティークパイプ	1
5連真珠のバングル	1

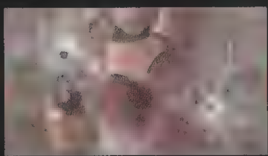
教会の封鎖

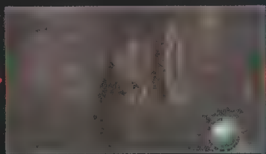
?……13

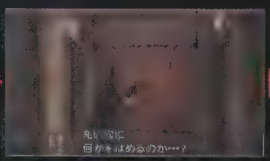
※1……1個はかならず茶、残りの4個がどの色になるかはランダムで決まる

STORY DIGEST Chapter 1-3

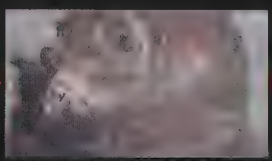
⬆ハニガンから通信が入った。今回の誘拐には、この地方に古くからある、ロス・イルミナドスという宗教団体がからんでいるらしい


⬆村長を追いかけようとするレオンだったが、逆に絶体絶命の危機に。しかしそのとき謎の女性がレオンを救った。彼女はまさか


⬆紋章のカギを使って抜け道を通り、教会へとやってきたレオン。アシュリーは本当にこのなかにつかまっているのだろうか。



⬆教会へ入ろうとするも、その扉はかたく閉ざされていた。扉を開けるには、どこかでカギを探してこなければならないようだ。



⬆教会の扉のカギが湖の先にあると知り、レオンは湖を渡ろうとする。そこへ現れたのは、巨大なサンショウウオのデルラゴだった。

⬆なんとかデルラゴを倒したレオンの身体に異変が起こる。めまい、そして吐血……湖畔の小屋でレオンはついに気を失ってしまった。

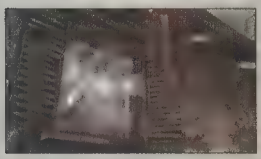
※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

村-07 村長の家

※1……棚のガラスを割ったあとに入手可能

1 謎の女性現る

紋章のカギが置かれていた部屋にもどると、レオンはふたたび村長に襲われてしまう。しかし、赤いドレスの女性が窓の外から銃を撃って、レオンを助けてくれるのだ。ちなみに、このイベントシーンを見ることができるのは、Chapter 1-3のあいだだけ。ただし、たとえ見なかったとしても、以降の物語の展開には影響しない。



⬆村長は、謎の女性に撃たれたのをものともせず、窓を破って女性を追っていく。

⬆ガラスが割れた窓からは外の様子がうかがえる。敵を狙撃することも可能だ。

2 トイレには近づくな

Aの敵は、レオンが扉を開けると動き出す。トイレのなかにはとくにアイテムも落ちていないので、無用な戦闘を避けたければ扉を開けないこと。

⬆扉をハンドガンなどで壊しただけでは、なぜか敵は何もしてこない。

TACTICAL ADVICE

チェーンソー男はショットガンで

階段を下りて村長の家の外へ出たところに、何体かの村人とチェーンソー男がいる。敵が動き出すまでには少し時間があるので、右の図の❸の場所へ移動し、道をふさぎながらショットガンを撃っていこう。敵が転倒したら、そのスキに頭を撃って、起き上がるまでのあいだに少しでも多くのダメージを与えておきたい。

⬆せまい道で撃って、敵を前にまわこませないのが生き残るコツ。

⬆いったん村長の家に引き返し、敵を上から攻撃するのも有効だ。

▶かならず出現する敵

村-07 初期配置

村人(農手) / チェーンソー男 / 村人(農手) / 村人(オノ) / 村人(スキ) / 村人(包丁) / 村人(農手) / 村人(農手) / 村人(スキ) / 村人(カマ)

[注] D……倒すとルビーを落とす

村-02 村中央／村-08 洞窟

※1……以前に壊していた場合は最初から通行可能
※2……赤いランプを壊して下へ落としたあとに入手可能
※3……4の解説を参照

3 洞窟の入口は床に

紋章のカギを使い、見張り塔の隣の民家に入ったら、奥の部屋の床にあるフタを開けてみよう。そこは洞窟の入口になっているのだ。

4 灯りを消して宝石を探せ

この場所につるされている赤いランプをハンドガンなどで壊すと、周囲が暗くなり、スピネル2個と蛍石の髪飾りが光って見えるようになる。すべて撃って下に落とし、手に入れておこう。なお、赤いランプを壊さないと、アイテムが埋まっているはずの場所をいくら撃っても、何の反応もない。

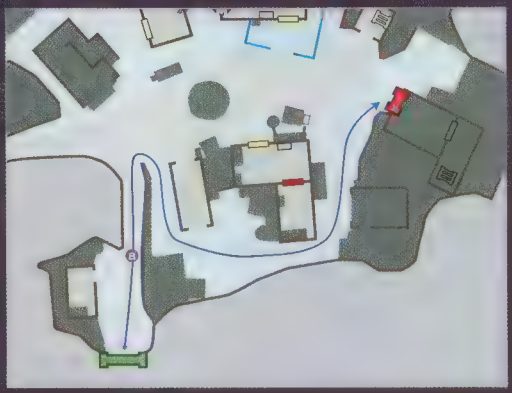
⬆写真の位置からランプを壊した場合、蛍石の髪飾りはレオンの頭上にある。少し前進してから振り返れば見つかるはずだ。

TACTICAL ADVICE

F2 戦っても逃げてもいい

この周辺には、村人たちが ふたたび出現している。ただし、紋章のカギを使って 封-08 洞窟へ移動するだけなら、下の図のルートで、紋章のある扉まで走ればいい。

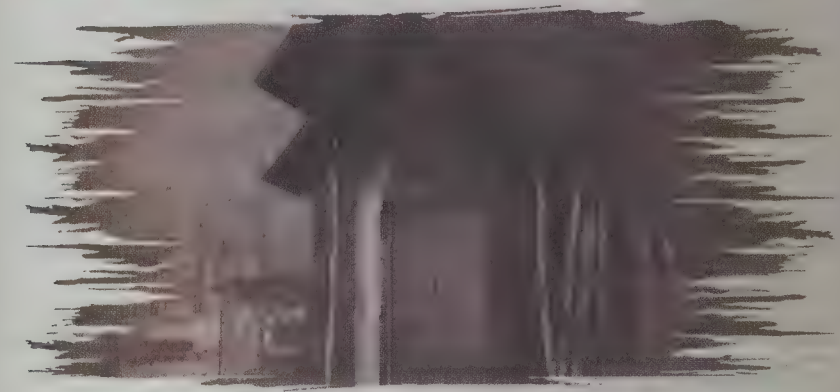
⬆敵を全滅させたい場合は、●の場所で迎え撃つのがオススメだ。



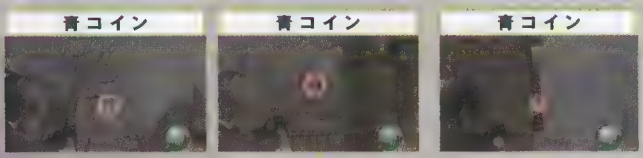
▶かならず出現する敵

封-02 初期配置

村人(素手) 村人(カマ) 村人(オノ) 村人(スキ) 村人(オノ) 村人(カマ) 村人(素手) 村人(素手) 村人(カマ)



村-09 墓地



追加出現

村人(素手)×1 体力 1200
村人(オノ)×1 体力 1000
村人(スキ)×1 体力 800

条件 敵が7体以下のときに、村-10 採石場に近い位置から教会の鐘を撃つ(1回目)

追加出現

村人(素手)×1 体力 1000
村人(包丁)×1 体力 1000
村人(ダイナマイト)×1 体力 1200

条件 敵が7体以下のときに、村-10 採石場に近い位置から教会の鐘を撃つ(2回目)

▶かならず出現する敵

村-09 初期配置

5 青コインを撃て②

村-03 農場と同じように、木の枝や屋根の下などに青コインがつるされている。農場のものを含めて10個以上壊してから武器商人に話しかけると、ハンドガン(パニッシャー)がタダでもらえるのだ。なお、15個の青コインをすべて壊していると、タダでもらえるハンドガン(パニッシャー)の威力が、はじめからLv2になっている。

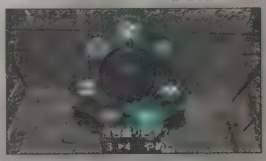
↑武器商人からハンドガン(パニッシャー)をもらうときは、青コインを全部壊しておいたほうが性能が高くなるのでおトク。

6 いまは教会に入れない

教会の扉はかたく閉ざされており、なかに入れない。この扉を開けるには、丸いくぼみに何かをはめる必要があるので、そのアイテムを探してこよう。ちなみに、教会の扉を開けようとせずに村-10 採石場へ向かおうとすると、ハニガンから通信が入り、教会へ行くようにと注意されてしまう。

7 "双子の家紋"を光らせよう

教会の裏に、7つの家紋とダイヤルがついた装置がある。ダイヤルをまわして、特定の家紋だけをすべて光った状態にすれば、ステインの宝石(緑)が入手できるのだ。どの家紋を光らせるかは、装置に書かれた「双子の墓の家紋3つだけ」というメッセージがヒントとなる。墓地には、同じ家紋がふたつ並んだ墓石が3組あるので、それらと同じ家紋を光らせればいい(最短手順の解答はP.359を参照)。

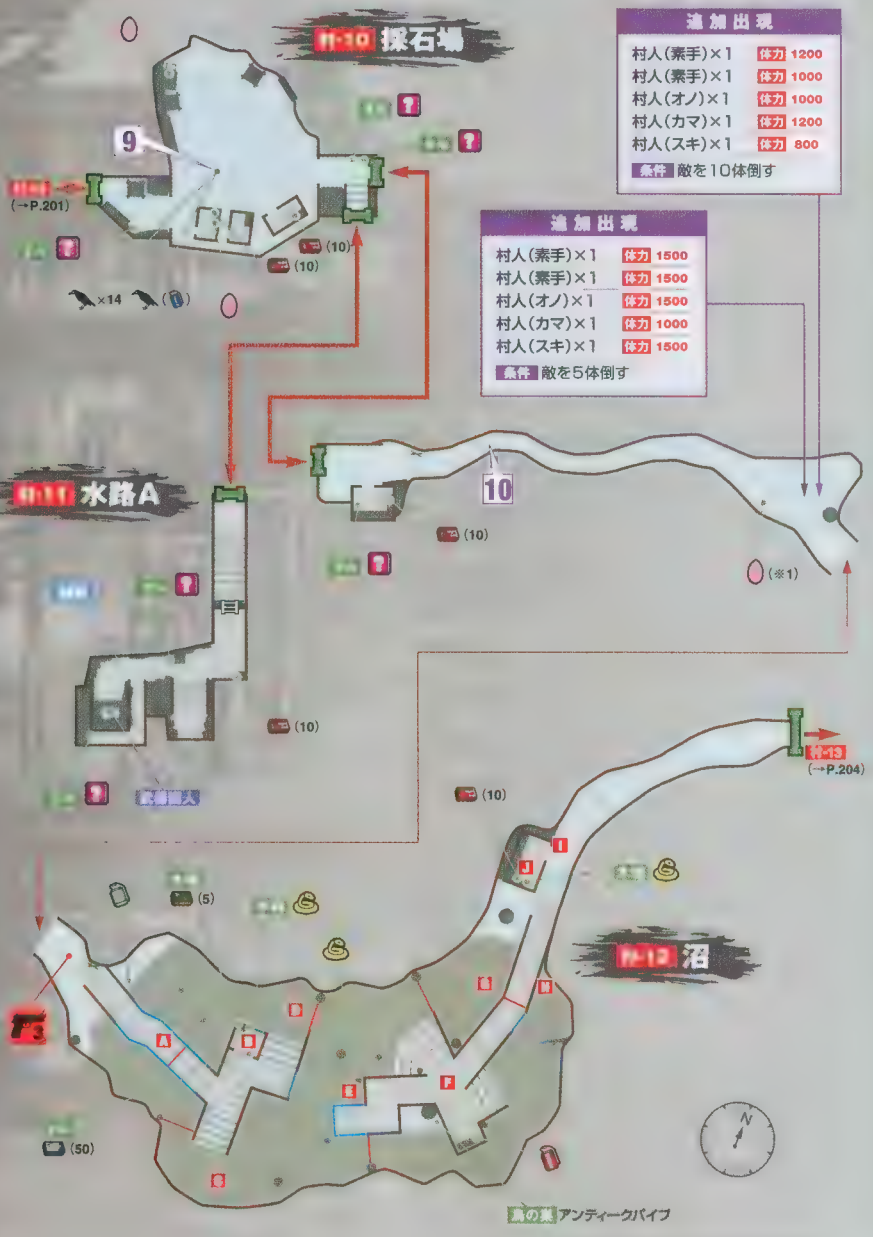


↑それぞれの家紋は、ダイヤルの針を合わせると光り、もう一度合わせると暗くなる。

8 ヘビを倒せば卵が手に入る

ここにある木箱を壊すと、ヘビがレオンに襲いかかってくる。ヘビは死ぬ間ぎわにかならず卵を落とすので(どの色の卵になるかはランダムで決定)、ナイフなどで倒しておこう。

村-10 採石場／村-11 水路A



※1……ガケの上にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能

9 カラスの群れを倒そう

採石場にはカラスの群れがいる。門の近くにあるタルの横からハンドガンなどを撃てば、ほかのカラスに気づかれずに倒せるが、全滅させるには時間がかかる。ある程度カラスを倒したら、出現したアイテムやお金が消える前に拾っておくのが無難だ。そのあといったん 村-09 墓地へ移動してからもどると、倒していなかったカラスがふたたび地面にとまっているので、先ほどと同じようにハンドガンなどで撃とう。それが面倒なら、群れの中心に閃光手榴弾を投げこめばカラスを一掃できる。

↑カラスを撃つ場合はこの位置から。近すぎると、ほかのカラスが逃げてしまう。

10 大岩から逃げろ②

この場所を通ると、村人がガケの上から大岩を落としてくる。村-04 廃村のときと同じように、まずは●ボタン連打で逃げたあと、●＋✕か L1 ＋ R1 のうち、画面に表示されたほうを押して、大岩を回避しよう(どちらのボタンが表示されるかはランダムで決まる)。失敗したらゲームオーバーだ。

↑●ボタン連打でひたすら走る。連打が遅いと大岩に追いつかれてしまうので注意。

↑約10秒後に、●＋✕か L1 ＋ R1 のどちらかを押して大岩を避ける。

TACTICAL

3 ワイヤー爆弾を避けつつ先へ進む

最初からいる敵を5体倒すと、西側の坂の上から村人たちが大挙して襲いかかってくる。まともに相手にすると大変だが、右の図のようなルートで移動すれば、比較的安全に切り抜けられるのだ。このときのポイントは、あちこちにあるワイヤー爆弾を残したまま移動すること。こうすれば、しょ…を追いかけてくる村人が勝手に爆弾に引っかかってくれる。

↑●のとき●のときに村人が立ちは…トガンなどでひるませよう。

▶かならず出現する敵

村-12 初期配置

11-13 湖

11 湖の様子をうかがう

この場所へはじめてきたときは、双眼鏡をのぞいて、村人たちが警官の死体を湖に投げこむところを見ることができる(Chapter 1-3のあいだのみ)。ただし、これを見ていなくても、物語の展開には影響しない。

↑湖に投げこまれた死体は、レオンと一緒に村を訪れた警官のひとりだ。

12 湖に向かって撃つな

ボート乗り場の近くには、ブラックバスがいる。ただし、それをつかまえようとして桟橋の先で銃を6回撃つと、湖から現れたデルラゴに飲みこまれ、ゲームオーバーとなるので注意。

↑手榴弾を投げた回数も、銃を撃った回数としてカウントされる。

↑レオンがボートに乗ると、ブラックバスはどこかへ姿を消してしまう。

▶かならず出現する敵

村-13 出現場所へ近づいたあと

デルラゴ

13 デルラゴとの戦闘

ボートに乗って下の図の破線を越えるとデルラゴが現れ、戦闘に突入する。デルラゴとの戦闘では通常の武器がいっさい使えず、ボートに積まれたモリで攻撃していくことになるのだ(戦いかたの詳細はP.130を参照)。

デルラゴを倒しても、安心するのはまだ早い。レオンの足にロープがからみついて、湖へ引きずりこまれそうになるからだ。無事にロープを切ることができれば、レオンは対岸へとたどり着き、このChapterは終了となる。

↑ R1 ボタンでかまえると照準が表示され、●ボタンを押せばモリを投げる。これがデルラゴへの唯一の攻撃手段だ。

アクション・イベント

↑●ボタン連打でロープを切る。連打が遅いと湖に引きずりこまれてゲームオーバー。

Chapter 2 Hideous Hallucination

それを人間の力で退け、レオンは今に生きている

だからその精神は、恐慌へと逃避することがない。想像を絶する窮地において最も必要な、未知なる恐怖に立ち向かう強靭な意志を彼は獲得していた。数多の戦場を生き抜いた勇猛な歴戦の兵士であっても、今の状況にあってはレオンの生存能力の足元にも及ばないだろう。

異常事態への、全人類の中でもトップクラスの適応力を備えたそのレオンが、しかし今回の任務遂行は至難であろうと考えている。彼が対処しなければならないもの――即ちこの村の住人に取り憑いている謎の生物は、それほどまでに剣呑な存在であった。

レオンが見る限り、寄生された人間は凄まじいまでの生命力を発揮するようだった。痛覚を麻痺させ、また宿主の代謝機能を増幅する物質を分泌しているのか、村人たちは数発の銃弾を浴びても意に介さずに立ち上がってくる。普通の人間なら急所であるはずの頭部への銃撃も、人の脳が補助的な役割しか果たさなくなっているため即死には至らない　そしてこの脳機能が失われれば、肉体に潜んでいた寄生体が感覚器官として露出し、より凶暴な個体として再度活動を始めるのである。充分な火力が用意できなければ、到底太刀打ちできぬ怪物であった。

それ以上に厄介なのが、彼らが人間としての社会性を残していることだった　異質な生命体に身体を乗っ取られながらも、村人たちは多少不自然な程度で、人間だった時の生活を続けることができた。共同性の強い人類という種族ならではの、複雑な言語を用いての意志の疎通までが可能であったのだ

人を超える身体機能を持ち、人の知性を残して組織だった行動を取る化け物たちの群れ――しかも彼らは、死を恐れない。それはレオンでさえも戦慄を禁じ得ない集団だった。彼とアシュリーを包囲する、地の底より湧き出した不死の軍勢であった。

そして――。

少し前に視た、身の毛のよだつ幻覚が脳裏に蘇る。自身の中枢で、致命的な何かがふ化するイメージ。ざわざわと多数の脚を蠢かせ、誕生した小さな支配者は皮下を這い回る。不浄の毒液を撒き散らし、レオンだったものを別の生き物へと変貌させていく。

自分の頭があった場所に、あの触手がくねっている。蟷螂の腹から飛び出した針金状の寄生虫のように、吐き気を催す乱舞を繰り広げる……。

急激にこみ上げる恐怖を抑え、叫びを喉の奥で圧し殺して、彼は幻影を振り払った。だが、時が経てば幻は現実となる　レオンとアシュリーにはすでに、この地獄の宴を主催するカルト教団ロス・イルミナドスによって寄生生物の卵が植えつけられていたのだ　そして恐らくはもう、孵っている。ふたりを操り人形にするべく、根を張り始めている

――仮に村から逃げ出せたとしても、この寄生虫を取り除けなければ俺たちはおしまいだ。ロス・イルミナドスがこいつを支配の道具として使っているのなら、必ず除去の手段も用意されているはずだが……。

成長しきってしまえばそれも不可能だろう　脱出するだけでなく、限られた時間の中で寄生体を駆除する方法も見つけ出さなければならないという、あまりにも困難な状況に彼は通信機を握り締め、雨が滴る暗い空を仰いだ。

「……レオン？」

要人の娘であるという自覚からか気丈を装っているが、傍らで救出者を見つめるアシュリーの声は震えていた。それが消沈したレオンを奮い立たせる。6年前のあの日、ウィルスに感染した少女を救うために奔走した記憶が支えとなった　諦めこそが最大の敵なのだと、彼は経験し、知り抜いている。

不敵に笑いかけてやる。このちょっとした表情がどれだけ彼女を安心させるか、レオンには解っていた。

無言でアシュリーを促し、すでに落とされたものとは別の橋を渡り始めながらレオンは思う。

この娘を、必ず守り抜いてやろう。教団からも、あの汚らわしい虫からもだ。

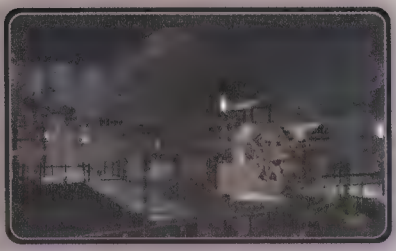
心の奥の空洞に、静かに火が灯る　レオン自身も知らぬ、決して吹き消されることのない不屈の炎が絶望の闇を溶かしていく。

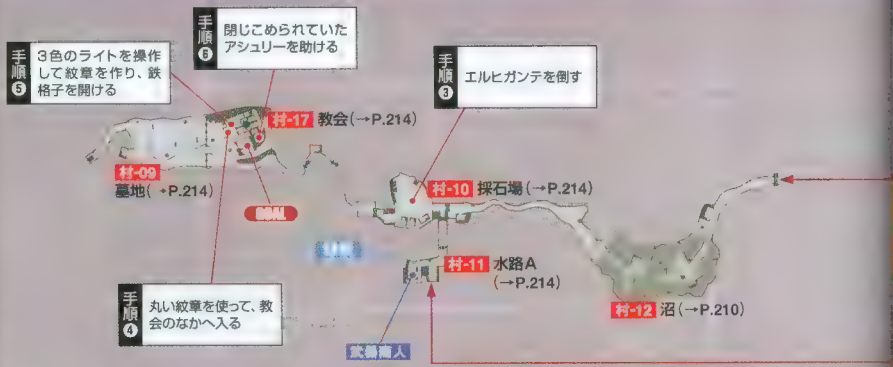
text by BENNY MATSUYAMA

AREA 11

Chapter 2-1

このChapterから、村は夜の闇に包まれ、敵の位置がわかりにくくなる。戦うときは十分に注意しよう。また、以前に訪れた場所でも、アイテムが再配置されているので、探索はきちんと行なうこと。





入手できるアイテム

武器	数
手榴弾	1
焼夷手榴弾	1
閃光手榴弾	2
ハンドガンの弾(10)	9
ショットガンの弾(5)	1
ライフルの弾(10)	1
マシンピストルの弾(50)	2

回復アイテム	数
ハーブ(緑)	4
ハーブ(赤)	1
ハーブ(黄)	1
卵(※1)	1
ブラックバス	5
ランカーバス	3

宝	数
1000PTAS	3
3000PTAS	1
5000PTAS	1
15000PTAS	1

サイドアイテム・宝	数
スピネル	6
仮面の宝石(緑)	1

	数
琥珀の指輪	1
丸い紋章	1

ファイル
何者かからの手紙
ブレイングマニュアル3

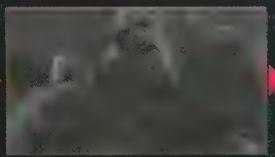
……28

※1……どの色になるかはランダムで決まる

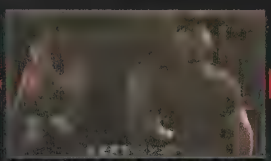
STORY DIGEST Chapter 2-1

レオンが意識を取りもどすと、あたりはすっかり日が暮れていた。そしてベッドの上には、何者かがレオンに宛てた手紙が……

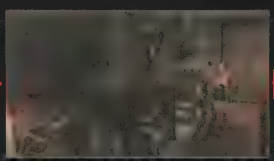
滝にたどり着いたレオンは、レバーを操作して水を止め、開された洞窟へと入る。その一番奥には、丸い紋章が開かれていた。



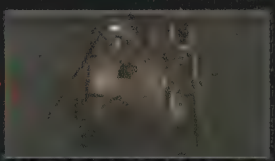
教会の扉を開けるためのカギを持って、墓地へと引き返すレオン。しかし、その途中でエルヒガンテと呼ばれる巨人に襲われる。



⬆エルヒガンテを倒したレオンは、丸い紋章を使って教会へ潜入。2階の小部屋でついにアシュリーを見つけるのだった。



⬆救会を出ようとしたそのとき、教団のカリスマであるサドラーが現れる。彼はレオンとアシュリーに"滴"を注射したと言うが……



⬆ジャマ者のレオンを片づけるべく、手下を呼び寄せるサドラー。レオンはアシュリーの手をとり、窓を破って教会から脱出した。

※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

村-13 湖／村-14 武器商人の隠れ家

※1……以前に入手していない場合のみ

1 ブラックバスが泳いでいる

ボート乗り場の近くに、ブラックバスとランカーバスがいる。どちらも回復アイテムとして使えるほか、武器商人に売ってお金をかせぐこともできるので、アタッシュケースの空きに余裕があるならつかまえておこう。つかまえるときは桟橋からハンドガンで撃つのがラクだが、弾を節約したい場合はボートに乗ってモリで攻撃するといい。

2 武器商人の隠れ家へ

Chapter 2-1にかぎり、ボートで武器商人の隠れ家へ行ける。買いものができるほか、いろいろなアイテムが手に入るので、ぜひ訪れておこう。

3 箱を動かして先へ進む

武器商人の隠れ家には、動かせる箱が3つある。いずれの箱も、目の前で◉ボタンを押しっぱなしにすれば、奥へ押すことが可能。箱を動かして通り道を作り、屋上へのぼったら、タルを壊して仮面の宝石（緑）を入手しよう。また、屋上から店のなかへ飛び降りれば、ライフルの弾（10）が手に入る。

↑カウンターの奥にライフルの弾が見える。入手したければ屋上から飛び降りること。

TACTICAL ADVICE

1 ボートからモリを投げれば楽勝

村-12 沼のほうへもどると、寄生された犬（コルミロス）が複数出現する。この敵にハンドガンで対抗するのは大変なので、ショットガンや閃光手榴弾などを使おう。ただし、ここでは、もっとラクな戦い方がある。コルミロスが現れたらすぐに引き返してボートに乗り、モリを投げて攻撃するのだ。こうすれば、敵の攻撃をまったく受けずに戦えるうえ、手持ちの弾の節約にもなる。

村-12 沼

▶かならず出現する敵

村-13 出現場所に近づいたあと（※2） 村-12 初期配置

※2……村-13 沼側から近づいた場合は初期配置として出現する
※3……村-10 採石場側から近づいた場合は初期配置として出現する

村-15 滝／村-16 水路B

※1……ガケの上にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能
※2……組み木の上にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能

4 箱を落として橋にする

川の中央や対岸へつづく橋は壊れており、そのままでは渡れない。上から鎖でつるされた箱を撃つと、箱が川に落ちて近くに流れてくるので、それを足場にして渡ろう。ちなみに、川の対岸まで渡るためには、全部で3つの箱を落とす必要がある。

↑使う銃はハンドガンで十分。なお、撃つのは鎖でも箱でもかまわない。

5 滝の水を止めよう

ここにあるレバーを動かせば、水門が閉まって滝の水が止まる。すると、滝の裏に隠れていた洞窟の入口が姿を現し、奥へ進めるようになるのだ。

6 丸い紋章を入手

洞窟の奥にある丸い紋章は、教会のなかへ入るためのカギとなるアイテム。これを入手したあとは村-09 墓地へもどることになるが、きた道を引き返すより、洞窟の奥へ進んで村-16 水路Bへ行くのがオススメ。そこでボートに乗れば、あっという間に村-11 水路Aへ移動でき、敵と戦わずにすむ。

↑ボートに乗れば近道ができる。敵と戦うこともないので安全だ。

↑きた道を引き返すと、コルミロスや村人たちに襲われてしまうが、途中でアイテムが拾えるというメリットもある。

TACTICAL ADVICE

村人(寄生体)は近づかれる前に倒せ

道を進んでいくと、村人(寄生体)と村人(オノ)が襲いかかってくる。寄生体を出現させている村人は、触手による攻撃が強力なので、少し下がってからライフルで頭部を狙撃したり、閃光手榴弾を投げるなどして、早めに倒してしまいたい。

また、倒したときの戦利品は手に入らないが、敵を川へ落とすという方法もある。村人たちが出現したら、動き出す前に横を走り抜けて、水門まで逃げるのだ。あとは、村人たちがレオンを追ってジャンプしてくるのを待って、着地した直後にハンドガンなどで狙い撃てばいい。

↑敵の触手攻撃が届く距離になる前にライフルで頭部を撃ち抜こう。

↑敵がひとつ前の足場に飛び移ってきた直後に攻撃すれば、安全に川へ落とせる。

ハシゴの上からハンドガンで攻撃

滝の水を止めたあとに川の中央へ渡ると、洞窟のなかと北岸から村人たちが現れる。安全に戦いたいなら、レバーがある塔の上まで引き返して、ハシゴをのぼってくる敵をハンドガンやナイフで攻撃しよう。なお、ハシゴに近づきすぎると、敵が下から投げてくるオノやカマに当たってしまうので注意。なるべく後方へ下がって攻撃するのがコツだ。

↑敵がハシゴをのぼってこなくなったら、真下にいる敵をハンドガンで撃つといい。

▶かならず出現する敵

村-15 初期配置			村-15 水門のほうへ移動したあと		村-15 滝を止めて中央の足場へ移動したあと					
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	
体力 100	体力 100	体力 100	体力 200	体力 1200	体力 1000	体力 800	体力 800	体力 1200	体力 1000	
村人(カマ)	村人(寄生体)	村人(オノ)	村人(カマ)	村人(たいまつ)	村人(オノ)	村人(カマ)	村人(スキ)	村人(鎌手)	村人(たいまつ)	

【注】D……倒すと5000PTASを落とす
A～C……A～Cの敵がすべてレオンを見つけている状態でD～Jが出現するといなくなる

#-11 水路A／#-10 採石場

※1……以前に入手していない場合のみ

7 エルヒガンテ登場

広場に入ると、エルヒガンテが出現して戦闘になる。この敵を倒すまでは広場から出られないので、あらかじめ村-11 水路Aで戦いの準備をしておいたほうがいいだろう(戦いかたの詳細はP.133を参照)。なお、村-01 村への小道で、トラバサミに足をはさまれた犬を助けていれば(→P.181)、戦闘開始から約30秒後に犬が現れ、レオンに加勢してくれる。エルヒガンテはしばらくのあいだ犬に気をとられ、レオンをあまり狙わなくなるので、そのぶん有利に戦えるはずだ。

⬆エルヒガンテが犬を追いかけているときは、絶好の攻撃チャンス。

8 丸い紋章を使って教会へ入る

村-15 滝で手に入れた丸い紋章を扉のくぼみにはめこめば、教会のなかへ入れる。周囲のコルミロスを倒していない場合は、丸い紋章を使うときから◉ボタンを連打しておき、コルミロスに襲われる前に扉を開けてしまおう。

⬆墓地にあるアイテムは、Chapter 2-2のときでも入手できるので無視してもいい。

9 シャンデリアで反対側へ渡る

この場所からはシャンデリアに飛び移ることができ、そこからさらに回廊の反対側へ渡れる。ただし、うまく回廊へ飛び移るには、ジャンプするタイミングが重要。振り子のように揺れるシャンデリアが、反対側の回廊へもっとも近づいたときに◉ボタンを押そう。失敗すると1階に着地してしまうので、その場合はもう一度やり直すこと。

⬆シャンデリアに飛び移ったあと、◉ボタンを連打しておけば、簡単に渡れる。

10 紋章を正しく作ろう

ここにある機械を操作すると、赤、緑、青のライトが点灯して、壁に飾られた教団の紋章のまわりに奇妙な模様が浮かび上がる。これらの模様を合成したとき、中央にある教団の紋章とピッタリ重なるように、ライトをまわして模様の向きを合わせよう(最短手順の解答はP.359を参照)。うまくできれば回廊の鉄格子が上がり、小部屋に入れるようになる。

⬆赤と緑が重なった部分は黄色に、緑と青が重なった部分は水色に変わる。

11 アシュリーを救出

レオンが捜していたアシュリーはこの部屋にいる。部屋に入って彼女を発見したあとは、ふたりで行動することになるのだ。ちなみに、アシュリーと一緒にいる場合の特殊な操作については、アシュリーを助けたときに自動的に手に入るファイル「ブレイングマニュアル3」に書かれているので、一度は目を通しておこう。

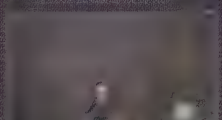
12 サドラーに見つかってしまう

ハニガンと通信したあとにレオンがここまで移動すると、教団の指導者サドラーが登場。レオンとアシュリーが窓を破って外の物置へ脱出したところで、このChapterは終了となる。

TACTICAL ADVICE

R4 コルミロスは倒さなくていい

教会の前にコルミロスが3体出現している。しかし、これらの敵はChapter 2-1が終了した時点でいなくなるため、無理に倒す必要はない。立ち止まらずに走れば、コルミロスの攻撃をいっさい受けずに扉の前までたどり着くことができる。



⬆倒すなら、■の敵の右横に手榴弾を投げこむか、P.112で解説している方法を使って戦おう。

▶かならず出現する敵

村-10 広場に入ったあと

A エルヒガンテ

村-09 初期配置

B コルミロス 体力 800

C コルミロス 体力 1200

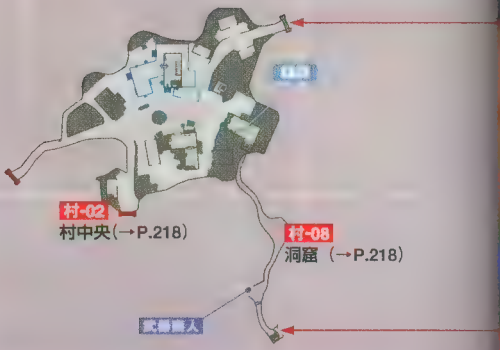
D コルミロス 体力 1000

【注】A……倒すと15000PTASを落とす

AREA 11

Chapter 2-2

このChapterからは、アシュリーと一緒に村を歩きまわることになるが、アシュリーが攻撃を受けて力尽きたり、敵に連れ去られたりすると、ゲームオーバーとなってしまう。村人たちと戦うときは細心の注意を払おう。



入手できるアイテム

武器・弾薬	数
手榴弾	1
焼夷手榴弾	1
閃光手榴弾	1
ハンドガンの弾(10)	6
ショットガンの弾(5)	1
マシンピストルの弾(50)	1

回復アイテム	数
ハーブ(緑)	2
ハーブ(赤)	2
ハーブ(黄)	1

宝物	数
1000PTAS	6
5000PTAS	1

キーアイテム	数
スピネル	2

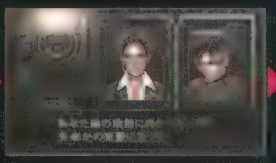
ファイル
ルイスと第3の組織

……20

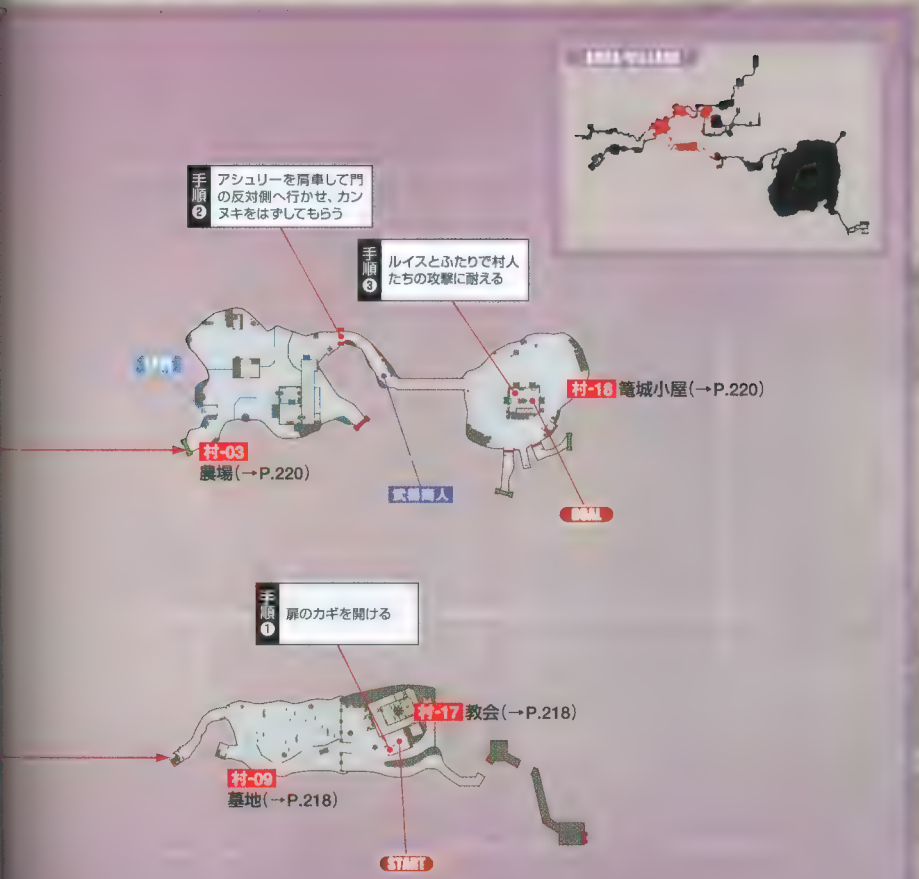
STORY DIGEST Chapter 2-2

↑教会の外には、早くも村人が集まっていた。レオンとアシュリーは、救助ヘリの降下予定ポイントを目指して村を駆ける。

↑農場の北側の門を開けるため、アシュリーを肩車するレオン。門の向こう側へ下りたアシュリーはかんぬきをはずし、門を開けた。



↑ハニガンから緊急通信が入った。救助ヘリが、目的地へ到達する前に撃墜されたというのだ。やはり敵団のしわざだろうか……



↑悪い状況に追いうちをかけるように、村人たちが大挙して迫ってきた。退路を断たれたレオンとアシュリーは近くの小屋へ逃げこむ。

↑小屋にはなんとルイスがいた。レオンはアシュリーを2階に隠れさせたあと、迫りくる村人たちをルイスとふたりで迎え撃つ。

↑激闘のすえ、村人たちはあきらめて去っていった。そしてルイスは、忘れものを取りに行くと言い残して小屋から出ていってしまう。

※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

村-17 教会／村-09 墓地

※1……以前に入手していない場合のみ
※2……赤いランプを壊して下へ落としたあとに入手可能
※3……柵のガラスを割ったあとに入手可能
※4……条件を満たすたびに1体ずつ出現

／村-08 洞窟／村-02 村中央

1 アイテムを忘れずに入手しよう

ここから 村-03 農場へ向かうときに通る場所では、敵とアイテムが新たに配置されている。もう一度、しっかり探索するのを忘れずに。

2 トラバサミに注意

[illegible] 農場へつづく道にトラバサミが仕掛けられている。アシュリーと一緒に移動するときは、彼女がトラバサミに引っかからないように注意。あらかじめナイフやハンドガンなどの攻撃を当てて、トラバサミを閉じた状態にしておいたほうが安全だ。

TACTICAL ADVICE

1 荷車で村人をまとめて倒せ

[illegible] 人たちが近づいてくる。ふつうに戦ってもいいが、近くにある荷車を利用したほうがラクだ。[illegible] どで撃つと、荷車は炎に包まれながら [illegible]

2 先にアシュリーを避難させよう

[illegible] 5000PTAS [illegible] ハシコの前で待機させておこう。

3 塔の上で待機させておくと安心

[illegible] 行こう。[illegible] の敵と戦っている最中に、ほかの敵がやってくることもあるの [illegible] ってきた敵をすべて倒したら、残っている敵を全滅させたあと、アシュリーと合流して先へ進むといい。

GC 見張り塔へは行かず、下の図の手順で敵を倒していけばOKだ。

▶かならず出現する敵

村-09 初期配置 / 村-17 初期配置

村-02 初期配置

【注】G……倒すと5000PTASを落とす　H……倒すとハンドガンの弾(10)を落とす

村-03 農場／村-18 篭城小屋

※1……以前に入手していない場合のみ

3 アシュリーの力を借りよう

この門は、向こう側からカンヌキがかけられていて開かない。アシュリーを肩車して門の向こう側へ行かせ、彼女にカンヌキをはずしてもらおう。

⬆アシュリーと一緒に門の前へ行き、「肩車する」と表示されたら●ボタンを押す。

4 ルイスとふたりで篭城戦

つり橋を渡りきると、レオンたちを追ってきた村人が大勢現れる。レオンはとっさに逃げこんだ小屋でルイスと再会し、彼とともに篭城戦をすることになるのだ(アシュリーは2階に隠れるので、敵につかまる心配はない)。

この戦闘の特徴と終了条件は右記のとおり。ふたつの条件のどちらかを満たせば村人たちは引きあげていくので、それまで何とか持ちこたえよう。戦闘が終わると、ルイスが小屋を出ていき、このChapterは終了となる。

■篭城戦のおもな特徴

- ●村人は、1階にある3ヵ所の窓から小屋に侵入してくる
- ●戦闘開始から2分(GC版は2分30秒)が過ぎたあとは、ハシゴを使って2階の窓からも村人が侵入してくる
- ●一緒に戦うルイスは、体力も弾も尽きることがない

■篭城戦の終了条件

- Ⓐ村人を40体(EASYでは30体)倒す。この人数には、ルイスが倒したぶんも含まれる
- Ⓑ戦闘開始から5分(EASYでは4分)が過ぎる

TACTICAL ADVICE

アシュリーを隠しておこう

Chapter 1-1のときより敵の数は多いが、戦いかたはP.185と同じでかまわない。敵がいる建物に近づいては南側の門のほうへ引き返し、レオンを追いかけてきた敵を1体ずつ倒していこう。

なお、南側の門の近くに置かれた鉄製の箱は、人ひとりが入れるほどの大きさがある。アシュリーと一緒に箱の近くにいるときにR2ボタンを押せば、彼女を箱のなかへ隠れさせることが可能だ(もう一度押せば箱から出てくる)。箱に隠れさせておけば、アシュリーが敵に襲われなくなるので、安心して戦える。

時間切れまでひたすら耐えろ

戦闘がはじまったら、すぐに1階の窓を棚でふさぎ、2階へ上がって階段の前で待とう。そのうち、窓を破った村人たちが2階へやってくるので、ショットガンなどで倒していく。敵が2階の窓から侵入しはじめたら、右の写真の場所に立ち、近づいてくる敵を攻撃しつつ、時間が過ぎるのを待てばいい。

GC まず1階の窓をふさいでいる板張りを壊し、2階へ上がる。あとは、階段をのぼってくる敵を、ショットガンや焼夷手榴弾で倒していけば、敵が2階から侵入してくるようになる前に40体倒すことが可能だ。

⬆焼夷手榴弾が置かれた机の前で、敵を攻撃する。背後の窓からも敵が侵入してくるので、そちらにも注意しておくこと。

⬆戦闘中にルイスが弾薬や回復アイテムを床に置いてくれることも。活用しよう。

▶かならず出現する敵

村-03 初期配置

村人(スキ) 村人(素手) 村人(たいまつ) 村人(オノ) 村人(カマ) 村人(オノ)

村-18 小屋にたてこもったあと(※2)

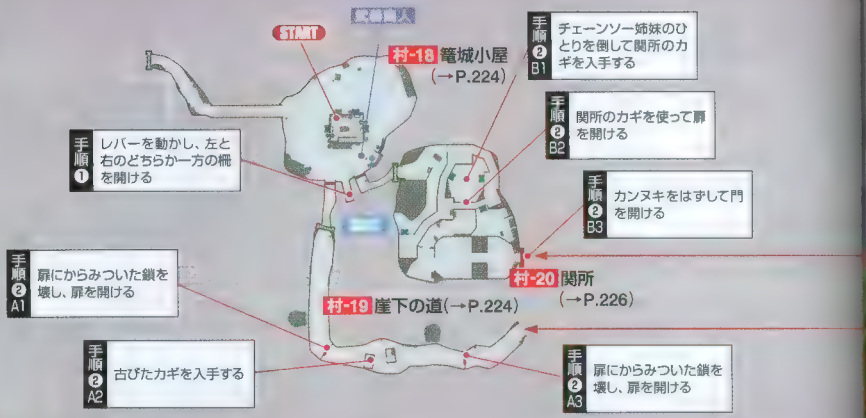
村人(オノ) 村人(たいまつ) 村人(素手) 村人(カマ) 村人(素手)

※2……いずれかの敵を倒すと、それと同じ敵がふたたび初期位置に出現する

AREA #

Chapter 2-3

村-18 篭城小屋から 村-21 リフトへ抜けるルートはふたつある。どちらを通ってもかまわないが、アイテムをもれなく入手したいなら、一方のルートを抜けたあとに篭城小屋へもどり、もう一方のルートに挑戦しよう。



入手できるアイテム

手榴弾	2	ハーブ(緑)	3	30000PTAS	1	仮面の宝石(橙)	1
焼夷手榴弾	2	ハーブ(赤)	1			ステインの宝石(黄)	1
閃光手榴弾	2	ハーブ(黄)	1	キーアイテム	数	村長の義眼	1
ハンドガンの弾(10)	15			スピネル	4		
ショットガンの弾(5)	3	宝石	数	ヴェルベット・ブルー	1	その他	
ショットガンの弾(10)	1	1000PTAS	3	ルビー	1	左右のルートへの配置	
ライフルの弾(10)	1	5500PTAS	1	古びたカギ	1	村の最終防衛	
マシンピストルの弾(50)	4	15000PTAS	1	仮面の宝石(紫)	1		
				関所のカギ	1	……13	

STORY DIGEST Chapter 2-3

↑いったんは引きあげた村人たちだったが、どうやら村を出るふたつのルートに防衛網を敷いたようだ。左と右、どちらへ進む？

↑アシュリーを外に待たせ、レオンは村の北側にある小屋へ入った。薄暗い小屋のなか寒がるレオンの背後に、村長が忍び寄る。

↑攻撃をかわしたレオンは、村長をドラム缶の爆発に巻きこむ。だが、村長は寄生体の力を解放し、レオンに襲いかかってきた。

手順③ 村長を倒して、村長の義眼を入手する

村-22 屠殺小屋 (→P.230)

村-21 リフト(→P.228、230)

手順④ 村長の義眼を使って門を開ける

武器商人

村-23 古城への道 (→P.230)

手順⑤ トラックを止める

手順②A4 古びたカギを使って門を開ける

※「手順②A1→②A2→②A3→②A4」と「手順②B1→②B2→②B3」は、どちらか一方を行なえば先へ進める

↑激しい攻撃に苦しみながらも、レオンは村長を倒し、その義眼を手に入れる。これで例の最後の門が開けられるはずだ。

↑村長の義眼を使って門を開け、村を脱出しようとするレオンたち。そこへ暴走トラックが、村人をも巻きこみながら突っこんでくる。

↑暴走トラックを止めたのもつかの間、村人たちがレオンとアシュリーに迫る。ふたりは古城へと逃げこみ、追跡を振り切るのだった。

※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

村-18 篭城小屋／村-19 崖下の道

▶かならず出現する敵

村-19 鎖のついた扉に近づいたあと

エルヒガンテ

[注] A……倒すと15000PTASを落とす

※1……つるされた桶のなかにあり、撃って下へ落としたあとに入手可能

1 取り残したアイテムを入手

小屋のなかに置かれたアイテムをひととおり入手していない場合は、この時点で取っておこう。Chapter 2-2で敵が落としたお金やアイテムも残ったままなので、Chapter 2-3がはじまったら周囲を見まわし、落ちているものがないか確認しておくこと。

2 左右どちらのルートを進む?

この場所にあるレバーを動かすと、左右にある柵のどちらか一方を上げることができる。右の柵を上げた場合は村-19崖下の道を通る右ルートへ、左の柵を上げた場合は村-20関所を通る左ルートへ進めるのだ。

どちらのルートでも村-21リフトへたどり着けるが、ラクに通り抜けたいなら右ルートを進むといい。ちなみに、一方のルートを抜けたあとにこの場所へ引き返し、再度レバーを動かしてもう一方の柵を開けると、両方のルートに挑戦できる。こうすれば、すべてのアイテムを入手することが可能だ。

⬆レバーは何度でも動かすことができる。行きたいルートの入口の柵を上げよう。

3 エルヒガンテがふたたび登場

レオンがこの場所を通ると、先ほど入ってきた扉の前にエルヒガンテが現れる。戦わなくても先へ進めるが、倒して15000PTASを入手してもいい(戦いかたの詳細はP.133を参照)。

4 大岩で道をふさごう

ガケの上の2ヵ所にある大岩は、載せている板をハンドガンなどで撃てば、それぞれ下へ落とせる。岩をエルヒガンテに当てると、少しだけひるませることができるが、それを狙うよりも、エルヒガンテが近づいてくる前に落として、道をふさいでおくのがオススメ。レオンたちは岩の横のスキ間を通り抜けられるが、敵は大岩を壊すまでレオンたちを追いかけられなくなる。そのぶん、逃げる時間がかせげるというわけだ。

⬆大岩は、敵にはダメージを与えないが、レオンたちに当たるとゲームオーバー。

5 扉の鎖はナイフで切ろう

扉には3本の鎖がからみついており、すべて切るまで開けられない。鎖は扉を蹴る(●ボタンを押す)か、何らかの攻撃を当てれば切れるが、蹴りの場合は6回も行なう必要がある。ナイフで切るのがもっとも効率がいいだろう。

⬆少し下を向いてナイフ攻撃を当てれば、一度に2本の鎖を壊すことができる。

6 古びたカギで門を開ける

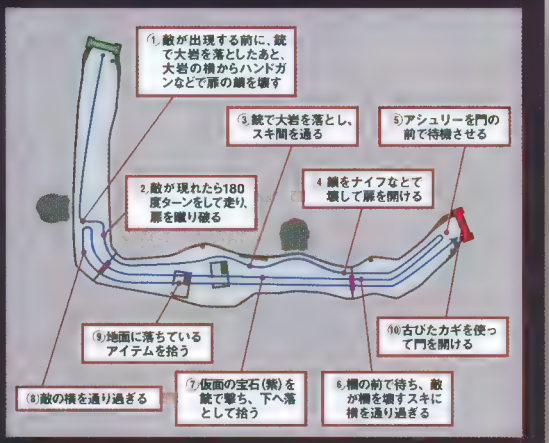
この門を開けるには古びたカギが必要。道の途中にある小屋のなかに落ちているので、忘れずに拾っておこう。

TACTICAL DEVICE

エルヒガンテから逃げる方法

右の図の手順で行動すれば、エルヒガンテを倒さなくても、すべてのアイテムを入手して村-21リフトへ移動できる。⑧は下の写真のように行なえばいいが、ゲームランクが低いと敵が何もしないことが多い。その場合は扉の前で左右に走り抜けよう。

⬆エルヒガンテに背を向けて待ち、動力へ走って敵の攻撃をかわしたあと(詳細はP.133を参照)、横を通過する。

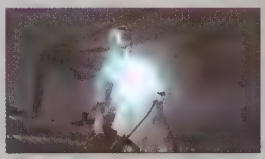


村-20 関所

2F
鉄製の箱
B1
(10)
追加出現
村人(スキ)×1 体力 1000
条件 初期配置の敵が4体以下のときに、この場所に近づく
鉄製の箱
(→P.224)
関所のカギを使ったあとに通行可能
(5)
(10)
仮面の宝石(橙)
村-21
(→P.228)
カンヌキをはずしたあとに通行可能
(10)
鉄製の箱
追加出現
①村人(たいまつ)×1 体力 1400
②村人(スキ)×1 体力 1400
③村人(包丁)×1 体力 1200
④村人(カマ)×1 体力 1000
⑤村人(スキ)×1 体力 1000
⑥村人(素手)×1 体力 1200
⑦村人(素手)×1 体力 1200
⑧村人(包丁)×1 体力 1400
⑨村人(オノ)×1 体力 1400
⑩村人(たいまつ)×1 体力 1200
条件 敵が4体以下になる(※1)
※1……条件を満たすたびに番号順に1体ずつ出現

7 カギは敵が持っている

この扉を開けるためには関所のカギが必要。カギを手に入れるには、円形の広場に現れるチェーンソー姉妹のひとりを倒さなければならない。なお、この扉を開けた時点でコンティニューポイントが更新される。



↑関所のカギは、チェーンソー姉妹のひとりが首からぶら下げている。

8 窓を越えた先に宝がある

関所のカギで開く扉をくぐり、右手の小屋に入ると、板張りをされた窓がある。板張りをナイフで壊せば通路が見つかるので、窓を飛び越えて外に出よう。つきあたりでは仮面の宝石(橙)と閃光手榴弾が手に入る。

TACTICAL ADVICE

2 アシュリーを箱に隠して戦え

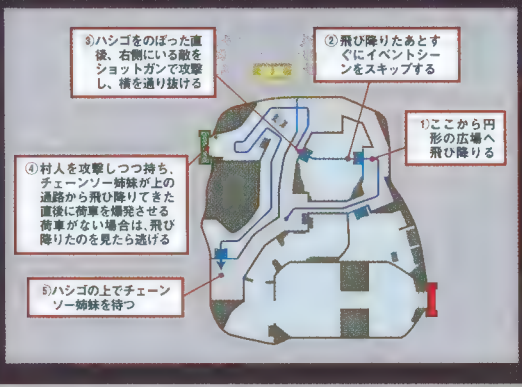
この周辺にいる敵と戦うときは、最初にアシュリーを鉄製の箱に隠れさせてから、門の前まで引き返して敵を迎え撃つといい。なお、扉の前を通ると、爆発に敵を巻きこめる。わざと壊さないでチェーンソー姉妹との戦闘で利用する手もある。

3 ハシゴの上で待ちかまえよう

下の図の手順で行動し、ハシゴの上でチェーンソー姉妹を待ち受ける状況を作ろう。うまくできたら、まとはショットガンなどで攻撃したり、ハシゴを倒したりして、下からのぼってくる敵を地面に落とすのもよい。こうすれば安全に倒せる。

4 敵を集めて手榴弾で一掃

やぐらの近くにいる村人たちと、鉄製の箱の横か、下の図の場所で戦おう。鉄製の箱の近くで戦う場合は、ハンドガンで敵の足を撃って転ばせていき、ある程度の数の敵が集まったら、手榴弾や焼夷手榴弾でまとめて倒すと効率的だ。



▶かならず出現する敵

村-20 初期配置

村-20 最初のハシゴをのぼったあと(※2)

村-20 円形の広場に飛び降りたあと(※2)

村-20 出現場所に近づいたあと(※2)

※2……その時点で出現している敵と入れかわりで出現
【注】K……倒すと関所のカギを落とす　L……倒すとルビーを落とす

Chapter 2-3 攻略 Part 3

村-21 リフト

9 まだ門は開けられない

救助ヘリの降下ポイントはこの門の先にある。しかし、門には特殊な装置がついており、特定の人物の眼球をかざさなければ、開けることはできない。とりあえず、装置にかざすためのアイテムを探しに行こう。

10 リフトに乗ろう

この場所で●ボタンを押せば、下りのリフトに乗ることができる。途中で現れる敵と戦いながら、北側の乗降所へ向かおう。なお、リフトから北側の乗降所へ降りた時点でコンディニューポイントが更新される。

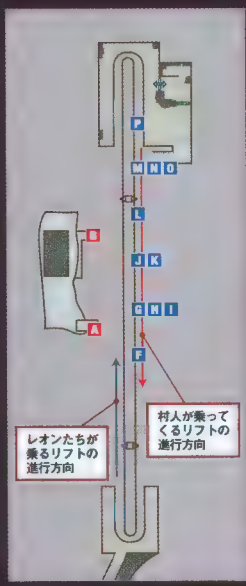
↑●ボタンを押せば自動的にリフトに乗ることが可能。タイミングを計る必要はない。

TACTICAL ADVICE

5 ライフルで狙撃しよう

レオンたちが下りのリフトに乗ると、P～Pの敵が上りのリフトで右の図の順に接近してきて、オノやカマを投げてくる。また、左手にある見張り小屋からは、AとBの敵がレオンたちのほうへ乗り移ってきて、リフトを落とそうとする。この2体のどちらかにリフトを6回攻撃されると、谷底に落とされてゲームオーバーとなるので、乗り移ってきたらすぐに倒そう。安全に進みたいなら、リフトに乗る前に、ライフルでA～Bの敵を倒しておくといい。

↑リフトで接近してくる敵に対しても、ライフルが有効。敵が複数乗っているときは、集団の中央を撃とう。



6 アシュリーは手前で待たせる

洞窟にいる村人(ダイナマイト)を倒すときは、ダイナマイトの爆発に巻きこまれないようにアシュリーを洞窟の手前で待機させ、下の写真の方法で戦おう。曲がり角からレオンの身体がはみ出しすぎると、敵に見つかるので気をつけること。

↑左手の壁にくっつきつつ、敵が少しだけ見える位置からダイナマイトを狙い撃て。

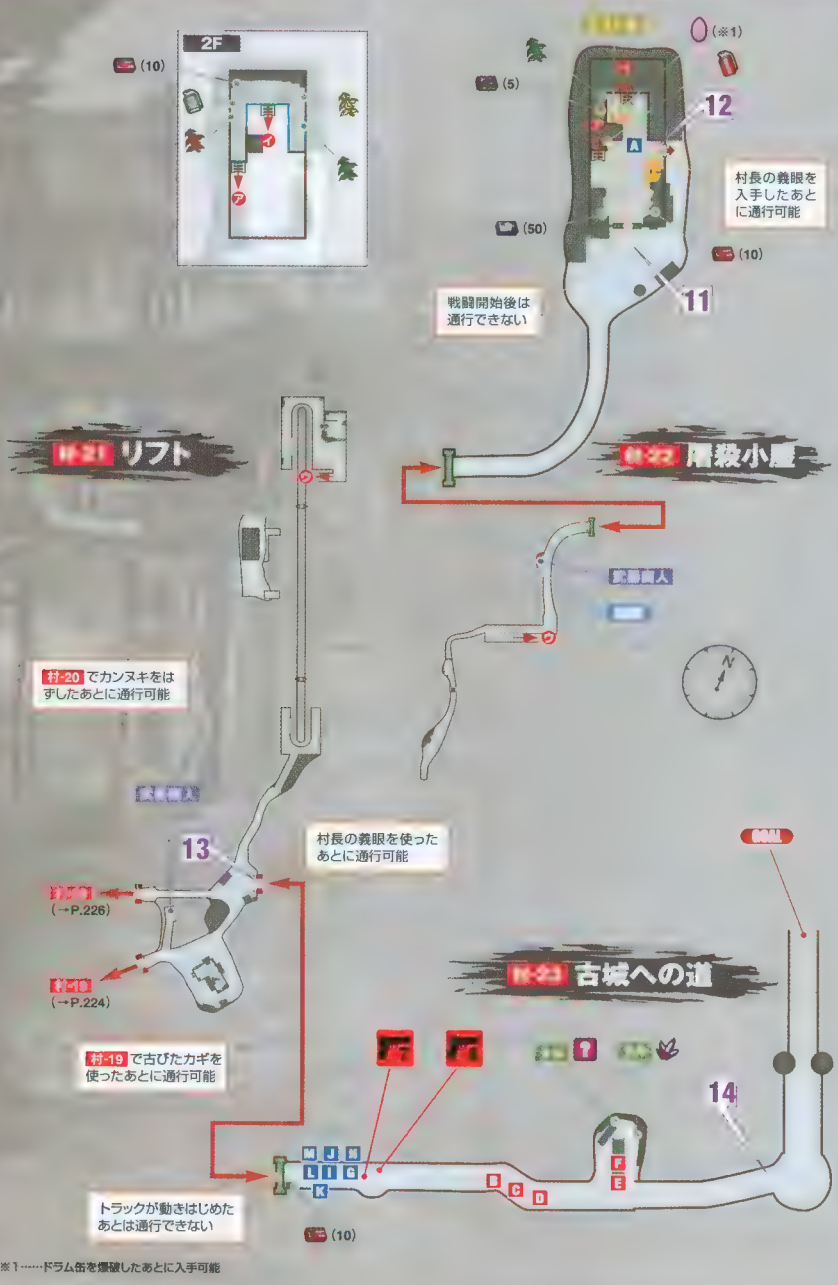
▶かならず出現する敵

村-21 初期配置

村-21 リフトに乗ったあと

[注] A、B、F～P……攻撃を当てると、かならず谷底へ落下する

村-22 屠殺小屋／村-21 リフト



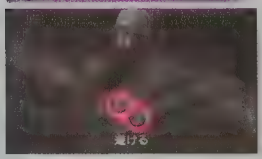
※1……ドラム缶を爆破したあとに入手可能

村-23 古城への道

11 村長が現れる

小屋のなかでは村長が待ち伏せており、扉のノブを怪力でねじ曲げたあとに、レオンの首の骨を折ろうとしてくる。●＋✕か L1＋R1のうち、画面に表示されたほうを押して、攻撃を回避すること(どちらのボタンが表示されるかはランダムで決まる)。失敗すると、首を折られてゲームオーバーだが、うまくかわすことができれば、寄生体の力を解放した村長(ビトレス・メンデス)との戦闘になる(戦いかたの詳細はP.140を参照)。なお、この敵を倒すまでは小屋の外へ出られない。

アクション・ボタン・イベント



↑村長がアップになって右腕を引いた直後、●＋✕か L1＋R1を押す。

↑村長は、ある程度のダメージを受けると第2形態に変化する。油断しないように。

12 外へ出たらもどれない

村長(ビトレス・メンデス)を倒すと、村長の義眼が床に落ちる。これを拾った直後に小屋の壁がくずれるので、壁の穴の前で●ボタンを押して外へ出よう。ただし、いったん外へ出ると、二度と小屋のなかにもどることはできない。外へ出る前に、すべてのアイテムを取っておきたい。

13 村長の義眼で門を開ける

村長の義眼を使えば、村-23 古城への道へ通じる門が開く。少し先へ進むとこちらには引き返せなくなるので、やり残したことがないかどうか確認してから門をくぐろう。

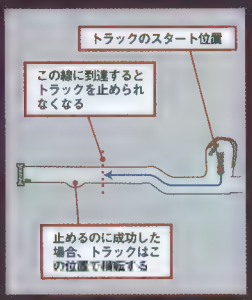
14 そして古城へ

この場所までたどり着くと、レオンとアシュリーは古城のなかへ逃げこんで、Chapter 2-3は終了となる。

TACTICAL ADVICE

T7 暴走トラックを止めよう

レオンがこの場所を通ると、坂の上からトラックが突っこんでくる。右の図の破線をトラックが越える前に、トラックを攻撃して炎上させるか運転席の村人を倒さないと、ゲームオーバーとなってしまう。トラックを炎上させるには、銃で5回(爆発系の攻撃なら1回)攻撃する必要があるが、運転席の村人はどんな攻撃を当てても一撃で倒せるので、弾薬を節約したければ村人を狙おう。なお、閃光手榴弾で村人の目をくらませることでも、トラックを止められる。



T8 急いで振り向いてショットガンで攻撃

停止したトラックの横を過ったところで、後方から村人が追いかけてくる。そのまま走って逃げてもいいが、戦うならトラックの横を過った直後に180度ターンをして、ショットガンや焼夷手榴弾で攻撃しよう。

かならず出現する敵

村-22 小屋に入ったあと　村-23 初期配置　村-23 停止したトラックの横を通り過ぎたあと

【注】A……倒すと村長の義眼と30000PTASを落とす
E……倒すと5500PTASを落とす
F……攻撃を当てれば確実に倒せる

レオンとアシュリーが逃げ込んだ古城は、さらに凝縮された狂気を絵筆に含ませ、暴力的衝動に任せて塗りたくったかのごとくグロテスクさに満ちていた。彼らは他に選択肢を見出せぬまま、この悪趣味な博覧会場へと誘い込まれてしまったのだ。

そこに陣取っているのは、閉ざされた社会で無知と貧困の犠牲となった村人とは一線を画す、明確な"意思"を抱いた者たちだった。寄生生物プラーガによってもたらされる力を信奉し、人の持つべき理性を捨てることを選択した邪教集団ロス・イルミナドスの狂信者(ゼラット)たち。思考を乗っ取られた肉人形と化しながら、一様に無表情な顔には時折、レオンの背筋を凍らせる狂信の笑みが浮かぶ。解放を願うことすら許されない、死までも喰(くら)い尽くすプラーガの恐るべき本質がそこに表れていた。

さらにはこの寄生体が秘める、宿主の生命を強力に維持しようとする性質を利用して誕生させられた、見るも無惨なものたちが存在した。

それらは寄生された被験者が簡単には死なないことから、通常では考えられないほどの薬物投与・遺伝子改造を繰り返し施されていた。凶暴性が増して一切の制御を受けつけなくなったために視覚を奪われ、聴覚のみを頼りにどこまでも獲物を追う殺戮機械として育成された鉤爪男ガラドール。また、多種の虫の遺伝子を組み込まれた果てに、もはや原型も留めぬ姿に変貌した昆虫人間ノビスタドール。人が悪しき欲望を解き放つと、ここまで悪魔じみた人体実験を行なえるのかと、すでに地獄を覗いてきたはずのレオンが慄然とする、悪夢の産物がそこかしこを徘徊していた。

サドラーによってアシュリーと引き離されたことが焦燥を強める。そもそも、彼女には何らの罪科もない。合衆国大統領の娘という理由だけでこの逃避の地へと囚われた。二十歳の若さで人の悪意と血糊で彩られた地獄を見せつけられていた。一刻も早く、救い出してやらなければならなかった。

心に空いた虚(うつ)ろは、今や憤怒の炎と強い使命感とで満たされていた。エージェントとして生きていこうと、レオンから望んだことはない。ただ、困難な任務に立ち向かう時、彼の心には否定しがたい充足があった。生き延びる代償として刻まれた、決して癒せぬ喪失感を忘れることができた。

Chapter 3 Lost Piece

しかし――。

その心火が揺らぎ、消えかける。無闇に広い城の、かつては来賓用に使われていたと思しき寝室のひとつで。

背後に忍び寄る気配を察知した瞬間から、レオンにはある予感があった。

村での行動を起こして以来、しばしば何者かの視線が注がれていることに彼は気づいている。教団に属する者ではない。事実、レオンは一度、巨漢の怪物村長ビトレス・メンデスに追い詰められた際に、第三者の銃撃によって命を救われている。あの時、窓の外をわずかによぎったのは、確かに女のシルエットだった。忘れ得ぬ記憶を呼び覚ます、しなやかに視界の外へと消え去った影。

その影との、寝室での刺客の攻防があった。レオンが奪い取ろうとした銃を撃ち上げ、再び手にしようとする女。その銃口が向けられるよりもわずかに早く、彼の抜き放ったアーミーナイフは女の頸動脈に添えられた。瞬時に高まり、鎮まったふたりの呼吸が、ぶつかり合う激情の余韻を室内に留める。愛の交歓よりも濃密な、極限の状況で生まれる熱狂の残り香を。

それをあの日、地獄の釜の底でレオンは確かに感じた。化け物が溢れて飽和したラクーンシティ審判の日、若き新人警官はそこで愛を知り、そして残酷なまでに奪われたのだ。もう二度とは戻らない、心の空洞にはまっていた青春の幻影を……。

だからこそ、対峙する女がサングラスを外すまで、レオンには信じることができなかった。あの時、彼を助けるために命を落としたはずの女と――愛した女と再び巡り逢ったことを。

「レオン。久しぶりね」

エイダ・ウォンがそこにいた。修羅場に似つかわしくないチャイナドレスに身を包み、ふたりを隔てた歳月を感じさせぬ美しさで妖艶に微笑む。それが初対面であったとしても思わず警戒をゆるめてしまうであろう、男を惑わせる天与の美貌が彼女には備わっていた。

「エイダ……？」

失われたピースを目の前にして、レオンの心は一瞬に充たされかける。使命も、悪への怒りも、アシュリーのことも――すべてがエイダに取って代わられそうになる。

エイダらしき女スパイが生存しているという情報は、諜報部を通じてレオンの耳にも入ってきていた。アンブレラの残党とも言うべき組織に加入したとの噂も。だが、彼は信じようとはしなかった。自分の腕の中で息絶えたエイダの記憶が、その昔が嘘いた愛が嘘偽りであるはずがない――そう、頑なに拒絶してきた

ゆえに、凄ましいまでの反動がレオンを襲う　何もかもを忘れて、エイダを抱き寄せてしまいたかった　6年間の空白を一息に埋め、渇きを癒したいという衝動が湧き起こる

それを押しとどめたのは、エイダだった。雄弁のようにしたたかな瞳が、言葉よりも遙かに雄弁に語りかける。がっかりさせないで、レオン。私たちが歩む道はそうじゃない　これだけの時間を経て再会した私たちに相応しい、貴男の成長を私に見せて。

――そうだな、エイダ　俺の中の幻より、君はずっと輝きを増した。俺たちがここで交わすべきは、馴れ合いの言葉なんかじゃ決してない

喉まで出かかった、苦っぽい愛と歓喜を飲み込み、レオンは緊張を解かずに問う。

「ウェスカーの組織に入ったらしいな」

「よく知ってるわね」

「それでいいわ――レオンにはそう聞こえた。任務を成し遂げるのに必要な、消えかけた闘志の炎がより勢いを増して戻ってくる。彼女は導師だった。彼が地獄でもがく時、どうすべきかを示してくれる導き手だった。

数秒後、エイダが捨てたサングラスが閃光を放ち、彼女は夜の闇へと鮮やかに溶けた。

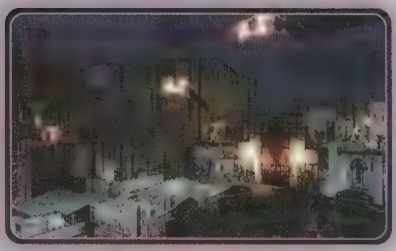
しばし、レオンはエイダが消えた窓を見つめる。夜明けはまだ遠い。ふたりの立つ位置は、さらに。

しかし悲傷はない。複雑に渦を巻く感情は、彼にとって希望と同義だった。幻を追う空虚から、レオンはようやく解き放たれようとしていた。

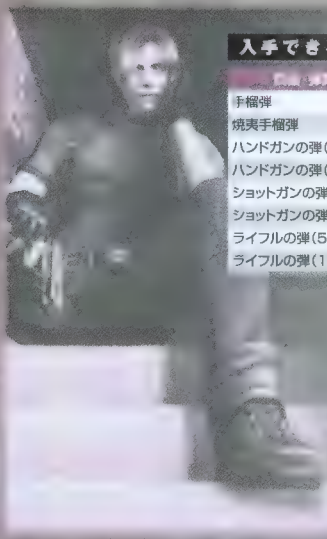
text by BENNY MATSUYAMA

AREA 古城

Chapter 3-1



城のなかでは、これまでに見たことのない仕掛けや、新たな敵が数多く登場する。戦いはさらに激しくなるので、強力な武器を購入したり、持っている武器を改造したりして、レオンの戦力をアップさせておきたい。



入手できるアイテム

武器	数
手榴弾	2
焼夷手榴弾	3
ハンドガンの弾(10)	2/3
ハンドガンの弾(15)	1
ショットガンの弾(5)	5
ショットガンの弾(10)	1
ライフルの弾(5)	1
ライフルの弾(10)	1

ハーブ	数
ハーブ(緑)	4/5
ハーブ(黄)	2
ハーブ(赤)	1
卵(※1)	1
救急スプレー	1

お金	数
1800PTAS	1
2000PTAS	2
2500PTAS	2/3
4500PTAS	2
5000PTAS	2
5500PTAS(※2)	0/1
15000PTAS	1

キーアイテム	数
スピネル	5
ヴェルベット・ブルー	4/5
金の腕輪	1
黄金の宝剣	1
白銀の宝剣	1
正城門のカギ	0/1
仮面の宝石(紫)	1
地下牢のカギ	1

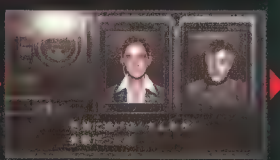
ファイル
ルイス捜索命令
射的について

？……14/15

※1……どの色になるかはランダムで決まる
※2……ゲームランクが低い場合は入手できない

↑村と城をつなぐ跳ね橋は完全につり上がり、引き返すことはできなくなった。レオンたちは城の内部へと足を踏み入れていく。

↑外壁にあるクランクをまわすと、古めかしい大砲がせり上がってくる。これを利用すれば、閉ざされている城門を破壊できそうだ。

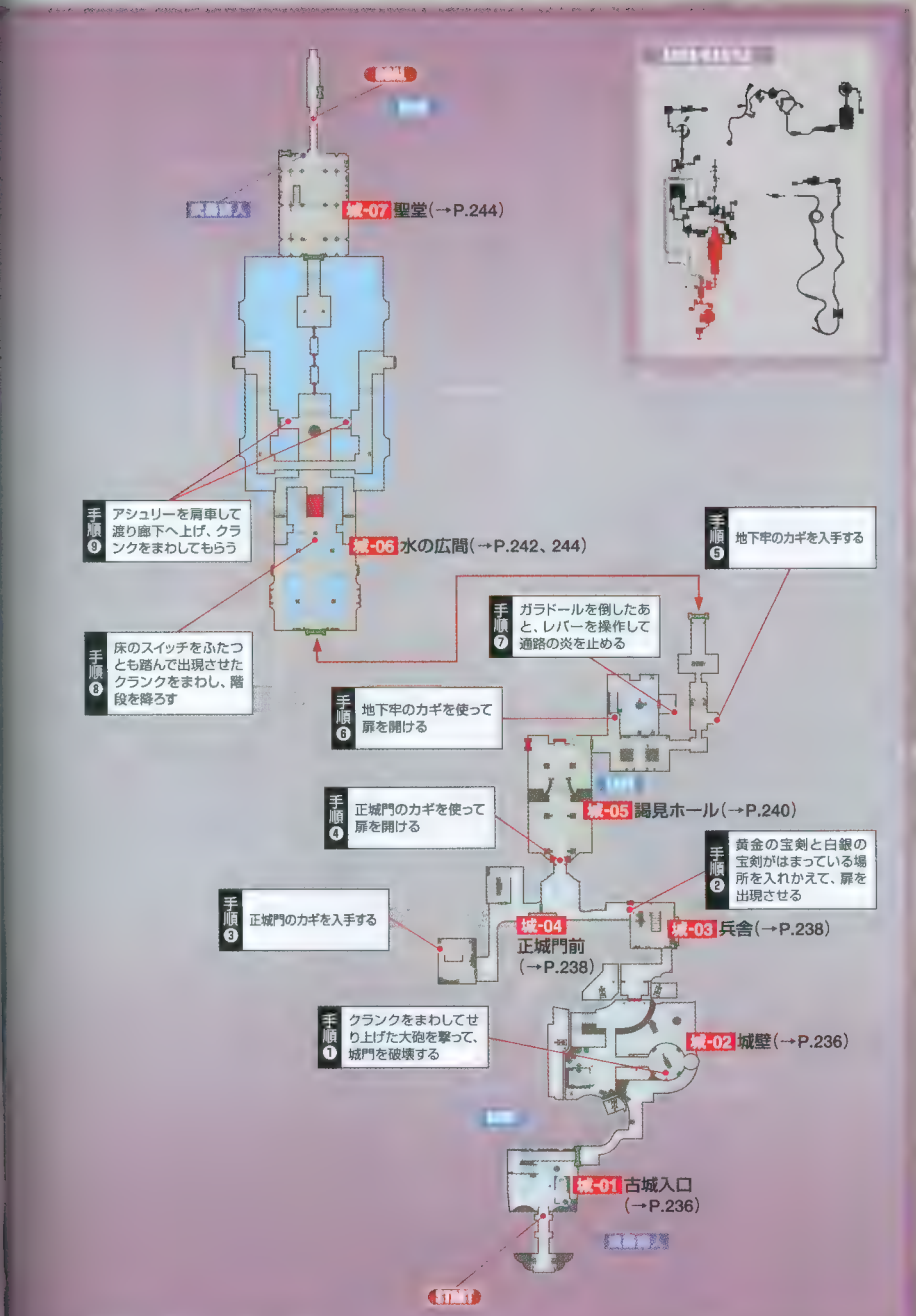


↑城に逃げこんだことをハニガンに報告するレオン。しかし、会話の途中で交信が途絶えてしまう。通信機の故障だろうか？

↑レオンたちを追ってきたルイスは、ふたりに吐血したかどうかを尋ねる。どうやら、体内の寄生体はすでにふ化しているらしい。

↑城内に足を踏み入れたレオンたちの前に、城主のサラザールが現れた。彼はアシュリーに人質になれと言い放ち、去っていく。

↑突然せきこみ、吐血するアシュリー。動揺した彼女は通路の奥へ走り、仕掛けられていたワナにつかまって壁の裏側に消えてしまう。



※手順3と手順4は、EASYでは行なう必要はない

※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

城-01 古城入口／城-02 城壁

1 武器商人からアイテムを買おう

武器商人から新たに買えるようになったアイテムのうち、アタッシュケースLとライフル(セミオート)は最優先で購入しておこう。所持金に余裕があるなら、マインスロアーも入手しておくと役に立つはずだ。なお、マグナムはChapter 4-1で拾えるので、すぐに使う気がなければ買わなくていい。

↑アタッシュケースLを購入すれば、持てるアイテムの数が格段に多くなる。

2 邪教徒が投石器で攻撃してくる

階段をのぼって邪教徒に見つかったあとは、敵が投石器で攻撃してくる。この攻撃は、投石器を操作する黒服の邪教徒を倒せば、止めることが可能。敵の放つ岩が届かない場所から、ライフルなどで攻撃しよう。ちなみに、かなり危険だが、投石器が攻撃してくる合間をぬって、先へ進むこともできる。

3 大砲を撃って城門を破壊

クランクを操作すると、大砲が乗った床が下の階からせり上がってくる。このときに●ボタンを連打してクランクを早くまわせば、せり上がる速度を上げることが可能だ。大砲が上がりきったあとは、アクションボタンで撃つと城門が破壊され、城内へ入れるようになる。なお、アシュリーを城門の近くで待たせていると、大砲の攻撃に巻きこまれてしまうので注意しよう。

TACTICAL ADVICE

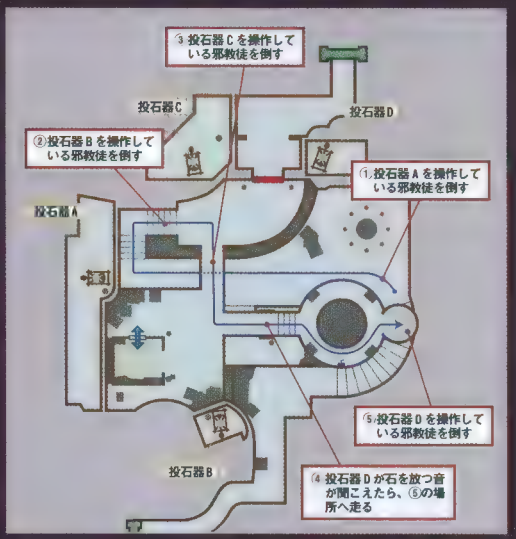
弾薬を節約して敵を倒すには

前方の通路にいる■と■の敵は、ここからライフルで狙えるが、投石器を利用して倒すこともできる。具体的には、敵をハンドガンなどで攻撃してこちらに気づかせたのち、階段をのぼって投石器の攻撃を開始させ、走ってくる敵を爆発に巻きこめばいい。

↑ハンドガンなどを撃って敵を足止めし、うまく投石器の攻撃でトドメを刺そう。

投石器への対処方法

城門のまわりには4台の投石器があり、それぞれレオンが特定の場所にいると攻撃してくる。下の図のようなルートで移動して、投石器を操作している邪教徒をライフルなどで倒していこう。邪教徒が狙いにくい場合は、そばにあるドラム缶を撃つといい。投石器Dを狙うときは、窓に近づきすぎると投石器による攻撃でダメージを受けてしまうので注意。なお、アシュリーは城門横の階段で待たせると安全だが、そのさいは■-01古城入口のほうから近づいてくる2体の邪教徒を倒しておくこと。



▶かならず出現する敵

■-02 初期配置　■-01 城門のほうへ移動したあと

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
黒邪教徒(素手)	黒邪教徒(素手)	赤邪教徒(素手)	黒邪教徒(投石器)	黒邪教徒(投石器)	黒邪教徒(投石器)	黒邪教徒(投石器)	黒邪教徒(大カマ)	黒邪教徒(素手)	黒邪教徒(素手)

城-03 兵舎／城-04 正城門前

追加出現

黒邪教徒(素手)×1 体力 1000
黒邪教徒(フレイル)×1 体力 1000
条件 敵が5体以下のときに、正城門のカギを入手する

追加出現

赤邪教徒(フレイル)×1(※1) 体力 2500
黒邪教徒(フレイル)×2 体力 1000
条件 2階に約10秒間とどまる
※1 ……倒すと4500PTASを落とす

追加出現

黒邪教徒(フレイル)×2 体力 1000
条件 赤邪教徒が生きていて、なおかつ敵が3体以下になる

黒邪教徒(フレイル)×2 体力 1000
条件 上記の敵が出現したあと、赤邪教徒が生きていて、なおかつ敵が3体以下になる

4 ふたつの宝剣を入れかえる

城-04 正城門前へとつづく扉は壁でふさがれているため、はじめは通ることができない。1階と2階のそれぞれで宝剣を取ったら、1階にある黄金のプレートに黄金の宝剣を、2階にある白銀のプレートに白銀の宝剣をはめよう。すると、壁が動いて扉が出現し、先へ進めるようになるのだ。

5 ルイスとの会話

この場所まで進むと、レオンとアシュリーを追いかけてきたルイスが姿を現す。3人が会話を終えた時点で、コンティニューポイントが更新される。

6 正城門のカギが必要

正城門のカギを手に入れるまでは、城-05 謁見ホールへつづく扉を開けることができない。扉の前でアシュリーを待機させてから、正城門のカギを取りに行こう。なお、EASYでは正城門のカギがある区域に入れないかわりに、扉が最初から開いているので、カギを手に入れる必要はない。

↑「待て」の声が敵に聞こえないように、カギがかかった扉の前で指示を出すこと。

TACTICAL ADVICE

T3 兵舎での戦いかた

まずは2階へのぼってすぐに1階へ引き返し、階段を下りてきた3体の邪教徒を倒そう。そのあとは、2階で階段を正面に見ながら壁を背にして待ち、新たに出現した敵をショットガンなどで倒せばいい。このときは、邪教徒が現れるイベントシーンをスキップすれば、敵が近づいてくる前に攻撃できる。なお、1階と2階のどちらの敵と戦う場合も、アシュリーは安全な場所に待機させておくこと。

↑1階の扉から出現する邪教徒は、[illegible]とから攻撃すれば安全に倒せる。

T4 小部屋から出てきたところを1体ずつ倒せ

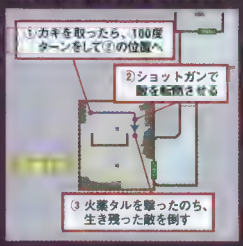
Dの敵は、レオンに気づくと小部屋のなかに入る。直後に別の邪教徒が、やや遅れて最初に小部屋の外にいた邪教徒が、どちらも南側の扉から出てくるので、ハンドガンなどで倒そう。そのあと、小部屋に残っている敵と邪教徒(ボーガン)を倒せばいい。ちなみに、小部屋に残っている邪教徒は外へ出てこないため、小部屋へ立ち寄るつもりがなければ、倒さなくてもかまわない。

BC 数体の邪教徒が一度に小部屋から出てくるので、ショットガンなどでまとめて攻撃しよう。外にある火薬タルを使うのも有効だ。

↑邪教徒(ボーガン)は、この位置からライフルなどで倒すといい。

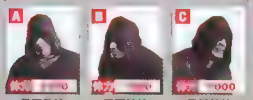
T5 火薬タルを利用しよう

正城門のカギを取ると、直後に入口から敵が入ってくる。下の図のように行動して、入口の近くに[illegible]火薬タルでまとめて倒そう。なお、[illegible]ので邪教徒を撃つときに、[illegible]薬タルまで撃たないように注意。



▶かならず出現する敵

城-03 初期配置



黒邪教徒(素手) 黒邪教徒(素手) 黒邪教徒(素手)

城-04 初期配置(※2)

黒邪教徒(素手) 黒邪教徒(フレイル) 黒邪教徒(フレイル) 黒邪教徒(フレイル) 黒邪教徒(ボーガン) 黒邪教徒(盾) 黒邪教徒(盾)

城-04 正城門のカギを入手したあと(※2)

黒邪教徒(素手) 黒邪教徒(素手) 黒邪教徒(フレイル) 黒邪教徒(フレイル)

※2……EASYでは出現しない

城-05 謁見ホール

※1……壁にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能
※2……天井の梁にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能

7 正面の通路が閉ざされる

ホールの奥へ行くと、壁がせり上がってきて正面の通路がふさがれてしまう。この壁の向こうへ行くためには、山羊のオブジェ、蛇のオブジェ、獅子のオブジェという3種類のアイテムが必要だが、それらがすべて手に入るのはまだ先のことになる。

8 地下牢のカギを手に入れる

ふたつのウマの像から吹き出す炎が、通路をふさいでいる。強引に進もうとしても、炎に触れるたびにダメージ(攻撃値:50)を受けるだけで、通ることはできない。そばの絵にかかっている地下牢のカギを手に入れてから、ひとまず地下牢へと向かおう。

↑炎に触れたときのダメージで、レオンやアシュリーが力尽きることはない。

9 ガラドールを倒せ

牢屋のなかにあるレバーを操作すれば、ウマの像から吹き出している炎を止めることができる。しかし、レオンが牢屋のなかに足を踏み入れると、レバーの隣にいるガラドールが動き出してしまう。この敵を倒すまでは地下牢から出られないので、壁にある鐘を利用しながら戦おう(戦いかたの詳細はP.119を参照)。なお、地下牢のカギを使って扉を開けた時点で、コンティニューポイントが更新される。

↑アシュリーを連れていくと危険なので、扉の外に待機させてからなかへ入ろう。

↑牢屋にいるガラドールは、動き出す前に攻撃を当ててもダメージを与えられない。

TACTICAL ADVICE

天井のランプで敵を攻撃

地下牢でレバーを操作してもどってくると、通路の奥から敵がやってくる。タイミングを見計らって天井のランプを撃ち、炎で攻撃しよう。ゲームランクが高いとこれだけでは倒せないが、ハンドガンを数発撃てばトドメを刺せるはずだ。

↑敵が近づいてくる前に、ランプが狙いやすい位置まですばやく移動すること。

ダイナマイトでまとめて倒せ

ウマの像の炎を止めると、ここにダイナマイトを持った邪教徒が出現。さらに奥から2体の邪教徒が現れて、ボーガンで攻撃してくる。そこで、角を曲がったらすぐにライフルなどで攻撃し、ダイナマイトを持った邪教徒を倒そう。こうすれば、敵が力尽きた直後にダイナマイトが爆発して、残りの2体も倒せるのだ。

また、右の図のように行動すると、敵が投げたダイナマイトで3体まとめて倒すこともできる。弾を節約したい場合は狙ってみよう。なお、この方法を使うときは、アシュリーを安全な場所で待機させておくこと。

かならず出現する敵

敵-05 初期配置(※3)　敵-05 地下牢のレバーを操作したあと

※3……動き出す前は攻撃が当たらない
【注】A……倒すと15000PTASを落とす

城-06 水の広間（前半）

※1……床のスイッチをふたつとも踏むと出現

追加出現

条件 敵が4体以下になる（Aグループの2体が出現）

	出現する敵			場所
Aグループ	黒邪教徒（盾）	体力	1000	ⓖ
	黒邪教徒（盾）	体力	1000	ⓗ

条件 クランクを出現させておらず、なおかつAグループの敵が出現したあと、敵が5体以下になる（Bグループのいずれかが合計2体まで出現）

	出現する敵			場所
Bグループ	黒邪教徒（素手）	体力	1100	ⓐ
	黒邪教徒（素手）	体力	1000	ⓓ
	黒邪教徒（フレイル）	体力	800	ⓔ
	黒邪教徒（盾）	体力	1200	ⓔ

条件 敵が2体以下のときに、クランクを出現させる（Cグループの3体が出現）

	出現する敵			場所
Cグループ	黒邪教徒（フレイル）	体力	1000	ⓑ
	黒邪教徒（フレイル）	体力	1000	ⓕ
	黒邪教徒（盾）	体力	1000	ⓖ

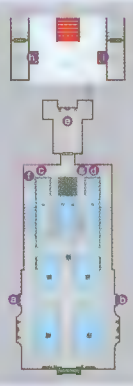
条件 敵が1体もいないときに、クランクを出現させる（Dグループの2体が出現／※2）

	出現する敵			場所
Dグループ	黒邪教徒（ボーガン）	体力	500	ⓗ
	黒邪教徒（ボーガン）	体力	500	ⓘ

条件 クランクを出現させていて、なおかつAグループの敵が出現したあと、敵が5体以下になる（Eグループのいずれかが合計9体まで出現／※3）

	出現する敵			場所
Eグループ	黒邪教徒（素手）	体力	1100	ⓐ
	黒邪教徒（盾）	体力	1000	ⓑ
	黒邪教徒（フレイル）	体力	1100	ⓒ
	黒邪教徒（素手）	体力	1000	ⓓ
	黒邪教徒（フレイル）	体力	800	ⓔ
	黒邪教徒（盾）	体力	1200	ⓔ

※2……EASYでは出現しない
※3……クランクを出現させる前にBグループの敵が出現していた場合は、そのぶんだけ出現数が減る。EASYでは出現しない



10 ふたりでスイッチを踏む

床のスイッチをふたつとも踏んだままの状態にすると、先へ進むための階段を降ろすクランクが出現する。片方のスイッチの上でアシュリーを待機させ、もう片方をレオンが踏もう。

11 上の階への階段を降ろす

クランクを調べると、レオンとアシュリーのどちらがまわすかを選ぶことになる。レオンがまわす場合は、●ボタンを連打すると階段を早く降ろすことが可能。ただし、ゲームランクが高いと、階段が降りると同時に2階から敵が現れる。念のため、クランクはアシュリーにまわさせて、レオンは迎撃の準備をしておいたほうがいいだろう。

⬆ショットガンをかまえてクランクのそばで待ち、敵が現れたらすぐに攻撃する。

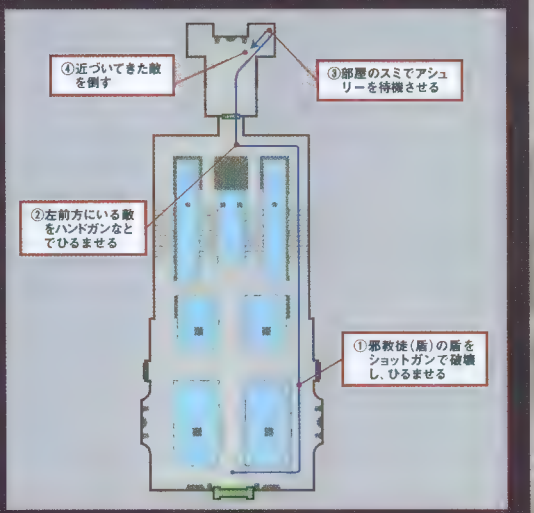
⬆ゲームランクが低いか、EASYの場合は、レオンがすばやくクランクをまわそう。

小部屋で敵を迎え撃とう

下の図の要領で奥の小部屋まで移動し、右の写真の位置で戦おう。この位置なら、扉から現れる敵と、天井から降りてくる敵の両方が見えるため、不意を突かれることがない。敵が小部屋に入ってこなくなったら、アシュリーと一緒に外へ出てアイテムを取りつつ、残っている敵を倒していけばいい。

GC 基本的にはPS2版と同じだが、敵の数が多い。移動のジャマになる敵はショットガンなどで転倒させながら小部屋へ向かうこと。

⬆この位置で待ち、敵が近づいてきたら、ショットガンなどで攻撃しよう。



▶かならず出現する敵

城-06 初期配置

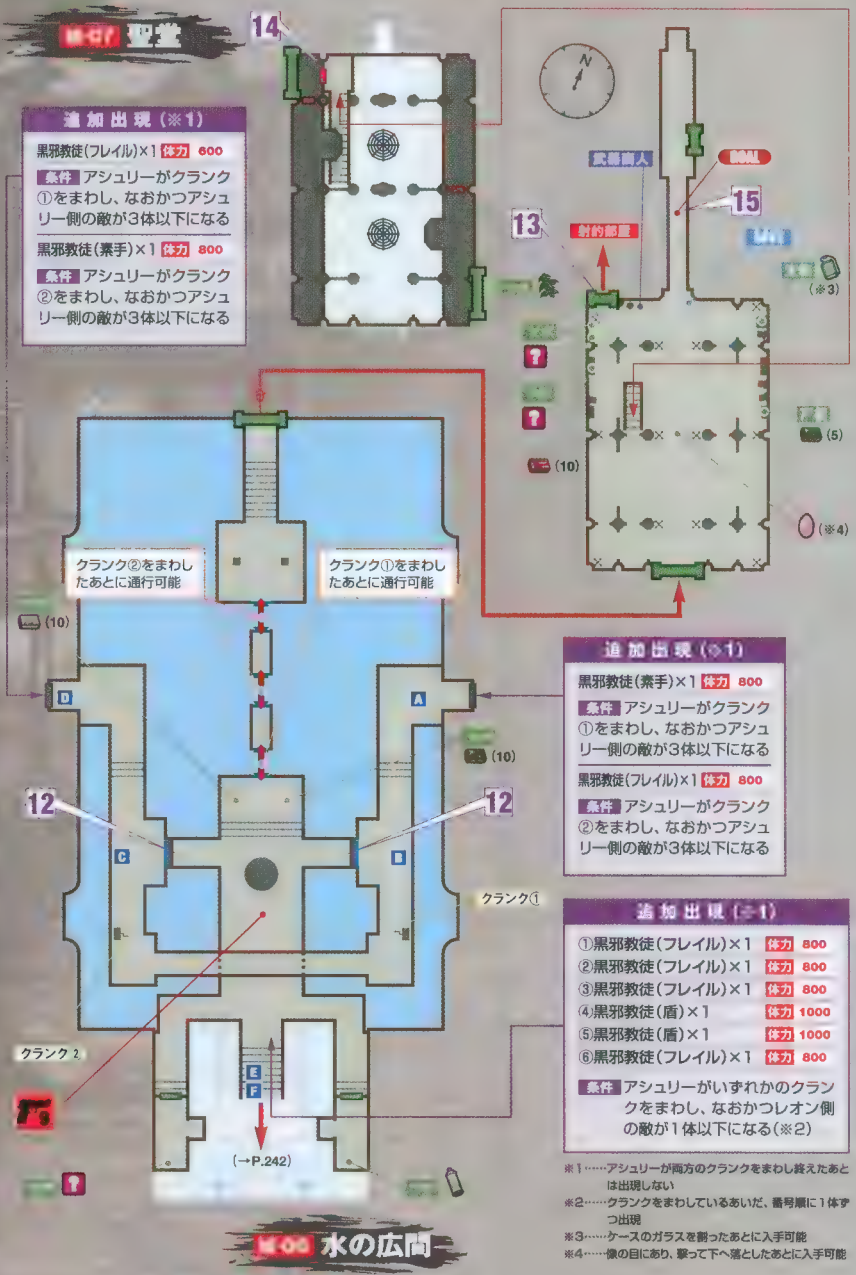
A 赤邪教徒(フレイル)
B 黒邪教徒(盾)
C 黒邪教徒(ボーガン)
D 黒邪教徒(ボーガン)
E 黒邪教徒(盾)
F 黒邪教徒(素手)

城-06 階段を降ろしたとき

G 赤邪教徒(大カマ)
H 黒邪教徒(大カマ)
I 黒邪教徒(大カマ)
J 黒邪教徒(大カマ)
K 黒邪教徒(大カマ)

【注】A……倒すと4500PTASを落とす
C～K……ゲームランクが低い場合と、EASYの場合は出現しない
G……倒すと5500PTASを落とす

城-06 水の広間（後半）／城-07 聖堂



※1……アシュリーが両方のクランクをまわし終えたあとは出現しない
※2……クランクをまわしているあいだ、番号順に1体ずつ出現
※3……ケースのガラスを割ったあとに入手可能
※4……像の目にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能

12 アシュリーを肩車する

このどちらかの場所で肩車をすると、アシュリーを渡り廊下にのぼらせることができる。廊下にのぼったアシュリーは、ふたつのクランクを順番にまわし、正面の扉へつづく足場を出現させてくれるのだ。ただし、アシュリーが渡り廊下にいると、邪教徒がつぎつぎと彼女に襲いかかるので、下からライフルなどで攻撃して守ってあげること。クランクをまわして足場がふたつとも出現したら、渡り廊下にいるアシュリーを受け止めたのち、先へ進もう。なお、アシュリーがクランクを見つけるイベントシーンが終わった時点で、コンティニューポイントが更新される。

13 射的部屋がある

拳銃が描かれた青い扉は、射的部屋の入口だ。なかに入ってカウンターの武器商人に話しかけると、ミニゲームの『射的(→P.374)』で遊ぶことが可能。景品のボトルキャップを集めるとお金がもらえるので、挑戦してみるといいだろう。なお、射的部屋ではファイル「射的について」が入手できる。

↑この時点では、6種類のボトルキャップをそろえると、15000PTASが手に入る。

↑『射的』は無料で遊べるうえ、マトを撃つために必要な武器や弾薬も貸してもらえる。

14 まだ2階へは行けない

聖堂の2階にはふたつの扉があるが、そこへ行くための通路はふさがれている。買い物などをすませたら、ひとまず1階の奥へと向かおう。

↑階段をのぼった先は鉄格子でふさがれており、それ以上進むことができない。

15 アシュリーと離ればなれに

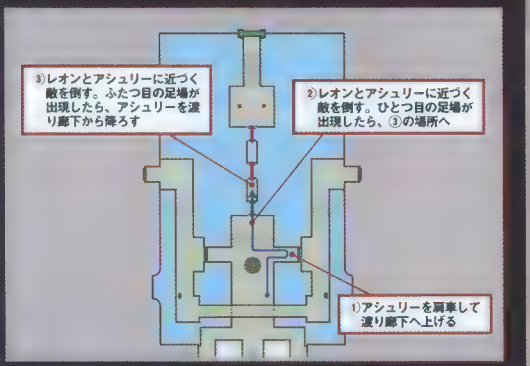
通路を少し進むと、アシュリーがワナにかかって壁の向こう側へ消え、このChapterは終了となる。

TACTICAL ADVICE

クランクをまわす アシュリーを守るには

アシュリーを渡り廊下へ上げたあとは、下の図のように移動しながら、敵を倒していこう。レオンのほうにくる敵はショットガンで、アシュリーのほうの敵はライフルで攻撃するといい。なお、③でレオンのいる足場に敵が跳び乗ってきたときは、ショットガンの攻撃やアクションボタン「蹴る」などで吹き飛ばせば、水のなかに落として一撃で倒すことが可能だ。

↑戦利品がほしい場合は、②の場所で敵を倒しつづけよう。



かならず出現する敵

城-06 アシュリーを渡り廊下へ上げたあと

黒邪教徒(素手)

黒邪教徒(素手)

黒邪教徒(フレイル)

黒邪教徒(フレイル)

城-06 アシュリーがクランクをまわしはじめたあと

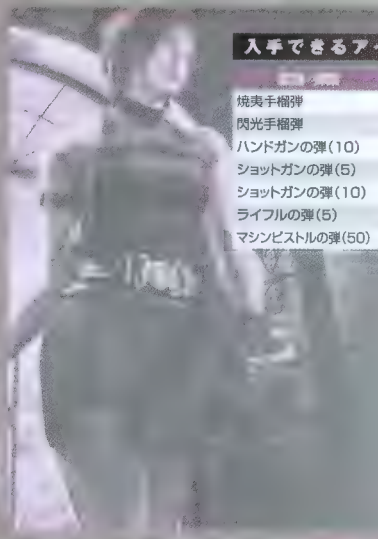
黒邪教徒(フレイル)

黒邪教徒(素手)

AREA 古城

Chapter 3-2

このChapterからしばらくのあいだは、レオンひとりで探索を行なう。全体マップ画面を見ればアシュリーがつかまっている場所はわかるが、まっすぐそこへ向かうことはできず、ややまわり道をしつつ進むことになる。



入手できるアイテム

焼夷手榴弾	2
閃光手榴弾	1
ハンドガンの弾(10)	4
ショットガンの弾(5)	2/3
ショットガンの弾(10)	1
ライフルの弾(5)	1
マシンピストルの弾(50)	1/2

ハーブ(緑)	3/4
ハーブ(赤)	1
ハーブ(黄)	2/3
救急スプレー	0/1

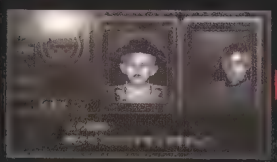
300PTAS	1
400PTAS	1
1000PTAS	4
1700PTAS	1

スピネル	12/13
ヴェルベット・ブルー	8/9
盲目の蝶のランプ	1
くぼみのある仮面	1
邪悪なる宝玉	1
城内サロンのカギ	1
山羊のオブジェ	1
仮面の宝石(橙)	0/1
月のかけら(左)	0/1
月のかけら(右)	0/1
ブルームーンストーン(※1)	0/1

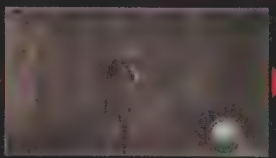
……17/19

※1……月のかけら(左)と月のかけら(右)を組み合わせることで入手可能

ファイル
ルイスのメモ 1
8代目城主のメモ



故障したと思われた通信機に、なんとサラザールからの通信が入る。先ほどハニガンとの交信が途切れたのは、彼のしわざらしい。



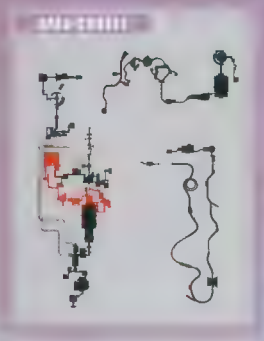
ジメジメした地下水路に、何かが走る足音が響く。姿は見えないが、どこかにサラザールの言う「面白い虫」が潜んでいるのか?

聖堂のなかで呪文を詠唱し、あやしげな儀式を行なう邪教徒たち。レオンの姿を見つけると、彼らはいっせいに逃げ出していく。

スイッチを押して出現させた宝箱から、山羊のオブジェを入手した。どうやら、闘見市にあるレリーフの一部のようだ。

墓室に足を踏み入れたレオンの背中に、銃口が突きつけられる。しかし、レオンは一瞬のスキをついて、相手から銃を奪い取った。

銃を突きつけていたのは、6年前ラクーンシティで行動をともにしたエイダだった。彼女はレオンの問いに答えず、意の外へ姿を消す。



手順9 月のかけら(右)を入手する

手順10 月のかけら(左)を入手する

城-11 庭園(→P.254)

手順11 ふたつの月のかけらを組み合わせて使い、扉を開ける

GOAL

城-10 西側城壁(→P.254)

手順8 宝箱から山羊のオブジェを入手する

START

手順3 赤服の邪教徒を倒して城内サロンのカギを入手する

城-08 地下水路(→P.248)

手順6 スイッチを押して宝箱を出現させる

城-09 城内サロン(→P.250、252)

城-07 聖堂(→P.248)

手順7 スイッチを押して足場を出現させる

手順5 殺されようとしている人の絵を操作して扉を出現させる

手順4 城内サロンのカギを使って扉を開ける

手順1 排水口のバルブを調べて排水する

手順2 振り子刃をかわしながら先へ進む

※手順8と手順12は、どちらから行なってもかまわない
※手順9～11は、EASYでは行なわない

※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

城-07 聖堂／城-08 地下水路

※1……ケースのガラスを割ったあとに入手可能　※2……EASYでは出現しない。また、ほかの敵がいると一時的に出現しないことがある

▶かならず出現する敵

城-06 初期配置

ノビスタドール

城-08 排水したあと

ノビスタドール

城-08 排水後に通れるようになる扉を通過したあと

ノビスタドール

城-07 2階の扉から訪れたとき

赤邪教徒(素手)

黒邪教徒(素手)

【注】A、E……EASYでは出現しない　I……倒すと邪悪なる宝玉を落とす　J～Q……倒すとスピネルを落とす

1 バルブを操作して水を抜く

排水口のバルブを調べると、通路にたまっていた水が抜けて先へ進めるようになる。新たに出現した敵を右下の要領で倒しつつ、通路を引き返そう。

⬆水を抜くと通路に敵が出現するので、あらかじめ戦いの準備を整えておくこと。

2 振り子刃をかわして進め

左右に揺れる振り子刃に触れると、ゲームオーバーになる。振り子刃の手前で待ち、目の前を刃が通過した瞬間に走って（飛び越えて）進もう。なお、この部屋の階段を下りた時点で、コンティニューポイントが更新される。

⬆振り子刃が通る場所は床が黒くなっているので、その手前でタイミングを計ろう。

3 2階部分を探索できる

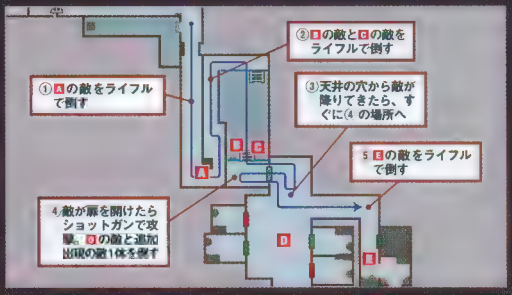
以前にはなかったハシゴが設置されているほか、階段の上にある鉄格子も開いており、1階と2階を自由に行き来できる。2階の通路をふさぐふたつの鉄格子は、壁のレバーを操作すれば両方とも開けることが可能だ。なお、射的部屋の近くにいた武器商人は姿を消し、かわりに階段の上に新たな武器商人が登場している。

⬆レバーがある場所へ行くためには、シャンデリアに飛び乗って移動する必要がある。

TACTICAL ADVICE

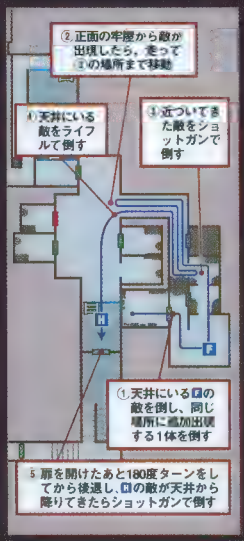
F1 ノビスタドールの倒しかた①

排水口のバルブを目指すときは、下の図のように敵を倒しながら進めばいい。地下水路に最初からいる敵は、レオンが近づくまで動かないため、ライフルで狙撃すればラクに倒せる。動き出す前のノビスタドールは透明だが、吐く息やヨダレは見えるので、その根元を狙おう。ちなみに、④の場所ではナイフで戦う手もある（→P.115）。



F2 ノビスタドールの倒しかた②

排水口のバルブを操作して水を抜いたあとは、特定の場所を通るとノビスタドールが出現する。ショットガンとライフルを使って、下の図のように倒しながら進んでいこう。

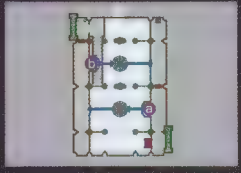


F3 邪教徒を逃がさずに戦う方法

1階では邪教徒が儀式を行なっており、レオンが下記のいずれかの行動をとると奥の通路へ逃げていく。彼らが逃げこむ通路は、敵がこちらを見つけてから約15秒が経過するか、レオンが通路に近づくと壁でふさがれる。そこで、閃光手榴弾を投げてから飛び降り、すぐに通路へ近づいて殴り始めよう。こうすれば、敵を1体も逃がさずに戦えるのだ。もっとラクに殲滅させたければ、邪教徒たちの中心に手榴弾を投げてから飛び降りて、残った敵を倒すといい。

■敵がこちらに気づく条件

- 下の階に降りる
- ナイフ以外で攻撃を行なう
- Ⓒの場所に約8秒間とどまる
- Ⓓの場所へ行く



城-09 城内サロン（前半）

城-07
(→P.248)
ファイル
「8代目城主のメモ」
(10)
(5)
(1000)×4
赤服の邪教徒が扉を開けて
通り過ぎたあとに通行可能
4
(→P.252)
城内サロンのカギを使
ったあとに通行可能
(5)
追加出現
黒邪教徒（盾）×1 体力 1000
条件 赤服の邪教徒がこの小部屋へ逃げたあとに、レオンが小部屋の扉を開ける

4 赤服の邪教徒からカギを入手

赤服の邪教徒は、レオンが近づいたり銃で狙ったりすると逃げていき、最終的には部屋の中央でガトリング砲台に乗って攻撃してくるようになる。城内サロンのカギはこの邪教徒が持っているので、下記を参考にして倒そう。

↑赤服の邪教徒が部屋の奥にいるあいだは、攻撃を当ててもダメージを与えられない。

↑レオンが近づくと、赤服の邪教徒は2階を通って、入口の横にある小部屋へ逃げこむ。

TACTICAL ADVICE

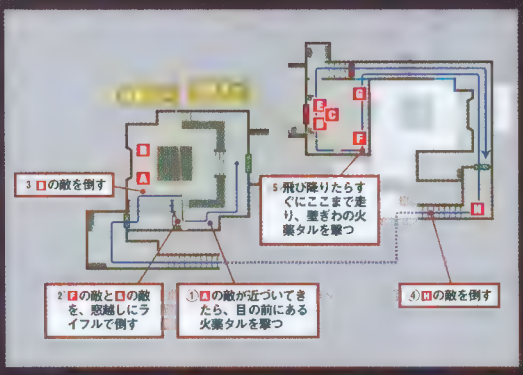
4 赤服の邪教徒を追いかけるルート

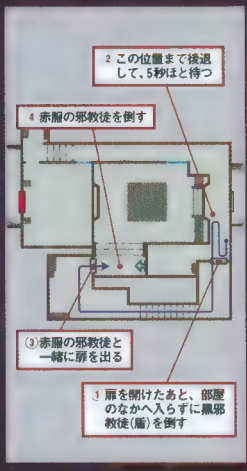
レオンが部屋に入ると、赤教徒はすぐに攻撃を仕掛けてくる。下の図のように敵を倒しつつ、赤服の邪教徒を追いかけていこう。なお、ゲームランクが高い場合は、5で火薬タルを撃発させても敵の体力をゼロにできないので、ハンドガンなどでトドメを刺すこと。赤服の邪教徒がガトリング砲台に乗ったあとは、砲台に近づいてその周囲をまわることで攻撃をかわし、途中で敵の攻撃が止まったら、そのスキにこちらの攻撃を当てていけばいい。

↑砲台のまわりを走れば、敵の攻撃は回避可能。攻撃音が止んだら反撃しよう。

5 砲台に乗せずに赤服の邪教徒を倒すには

赤服の邪教徒が小部屋へ逃げこんだあとは、下の図のように行動すれば、ガトリング砲台に乗せずに倒すことができる。3では、赤服の邪教徒が開けた扉が閉まる前に、すばやく追いかけて部屋の中央へ行こう。すると、敵は砲台に乗るのをためらって追いかけてくるので、そこをハンドガンなどで倒すだけだ。





▶かならず出現する敵

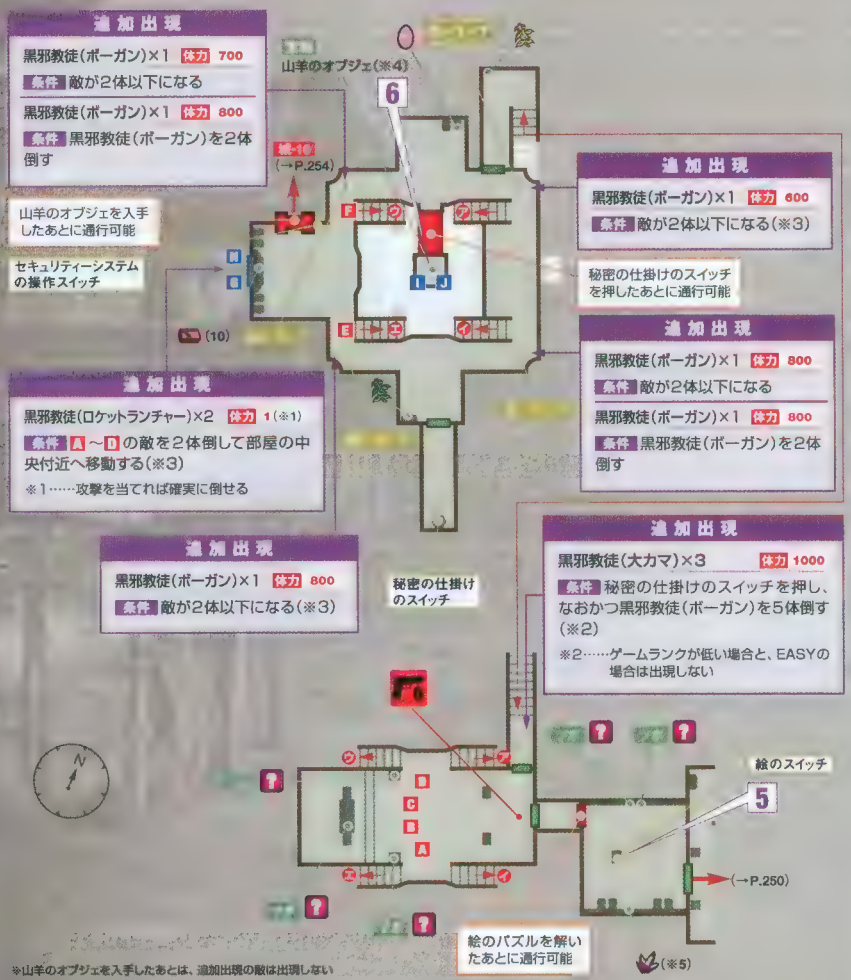
黒-09 初期配置(※1)

※1……Eの敵を倒さずに黒-07聖堂へもどると、A～Bの敵がふたたび出現する

【注】C……倒すと城内サロンのカギを落とす

D……Cの敵が扉を開けて移動したあとはいなくなる

城-09 城内サロン(後半)



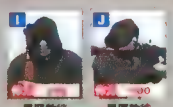
※山羊のオブジェを入手したあとは、追加出現の敵は出現しない
※3……EASYでは出現しない
※4……セキュリティーシステムの操作スイッチと秘密の仕掛けのスイッチを押したあとに入手可能
※5……剥製の目にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能

▶かならず出現する敵

城-01 初期配置

城-09 セキュリティーシステムの操作スイッチを押して、部屋の中央付近へ移動したあと

城-09 秘密の仕掛けのスイッチを押したあと



【注】G～H……攻撃を当てれば確実に倒せる　G～J……EASYでは出現しない

5 4枚の絵を反転させる

壁にかけられた絵の表と裏には、殺されようとしている人の姿が、1～3人描かれている(右の写真を参照)。部屋の中央にある1～4のスイッチを押すと、対応する絵の表と裏を反転させることが可能。スイッチと絵の対応は右下の表のとおりで、押したスイッチと同じ番号の絵と、その両隣の絵が反転するようになっている。絵をうまく反転させて、見えている人数の合計を6人にしてから「決定」を選べば、先へ進むための扉が現れるのだ(最短手順の解答はP.359を参照)。絵の操作を最初からやり直したい場合は、「やめる」を選ぼう。なお、扉が現れた時点で、コンティニューポイントが更新される。

■絵に描かれている人数

■スイッチと絵の対応

押すスイッチ	反転する絵
スイッチ1	絵①、絵②
スイッチ2	絵①、絵②、絵③
スイッチ3	絵②、絵③、絵④
スイッチ4	絵③、絵④

6 山羊のオブジェを取る

部屋に入ると扉が鉄格子で閉ざされ、山羊のオブジェを取るまで外へ出られなくなる。まずはセキュリティーシステムの操作スイッチを押して、部屋の中央に宝箱を出現させよう。そのあとはツボを壊して秘密の仕掛けのスイッチを押せば、山羊のオブジェが入った宝箱へつづく足場が現れるのだ。

↑秘密の仕掛けのスイッチは、宝箱を出現させるまで押すことができないので注意。

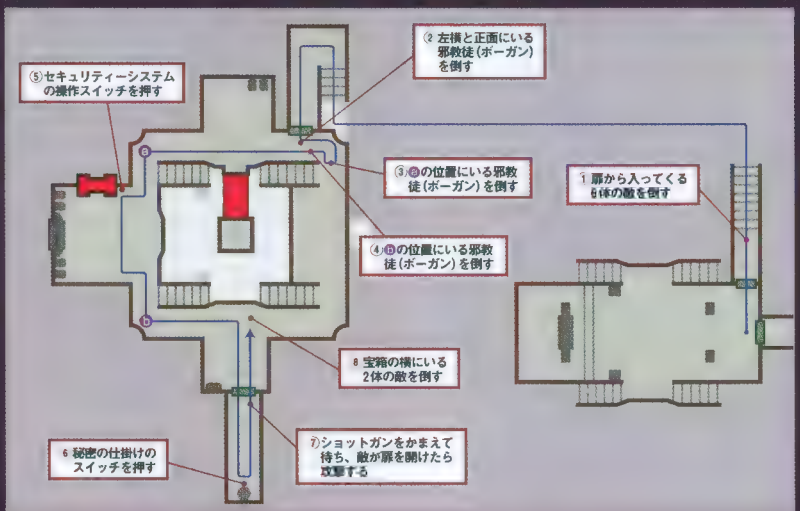
TACTICAL ADVICE

部屋のなかでの戦いかた

この部屋に現れる敵は、下の図のように倒していこう。基本的に邪教徒(ボーガン)はライフルで、それ以外はショットガンで攻撃するといい。2階で通路の角にいる敵を倒すときは、天井のランプを利用すると効果的だ。なお、右下のⒶかⒷの条件を満たしたあと部屋の中央付近へ行くと、絵が開いて2体の邪教徒がロケットランチャーを撃ってくるので、物カゲに隠れてかわすこと。また、EASY以外でⒸの条件を満たすと、宝箱の横に邪教徒(ロケットランチャー)が2体現れるが、その間に扉を開けずにいれば爆発に巻きこまれずにすむ。

■邪教徒(ロケットランチャー)が出現する条件

Ⓐ Ⓐ～Ⓓの敵のうち2体を倒す
Ⓑ セキュリティーシステムの操作スイッチを押す
Ⓒ 秘密の仕掛けのスイッチを押す



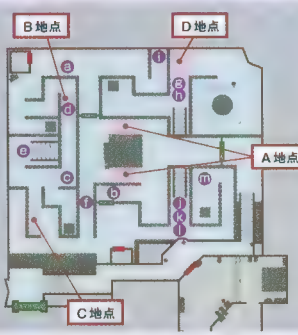
城-10 西側城壁／城-11 庭園

※1…壁にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能

追加出現

条件 下の表にある条件を満たすと、対応する場所にコルミロス(体力 1000)が1体ずつ出現

グループ	出現する条件	出現する場所
Ⅰ	敵が2体以下のときに、A地点を通る	ⓐ、ⓑのうち1ヵ所
Ⅱ	敵が4体以下のときに、B地点を通る	ⓖ
Ⅲ	敵が3体以下のときに、C地点を通る	ⓗ、ⓘ、ⓙのうち1ヵ所
Ⅳ	敵が4体以下のときに、D地点を通る(※2)	ⓒ、ⓓ、ⓔ、ⓕ、ⓚ(※3)
Ⅴ	宝箱からショットガンの弾を取る	ⓛ、ⓜ(※4)



※2……月のかけら(左)を入手したあと

※3……1回目に条件を満たしたときに「ⓖ+ⓛ」、2回目に条件を満たしたときに「ⓛ+❶(またはⓛ+ⓚ)」に出現。ただし、1回目に条件を満たしたときに敵の数が2体以下だった場合は、ⓖ+ⓛ+❶+❷(またはⓖ+ⓛ+❶+ⓚ)」の4ヵ所すべてに出現する

※4……ⓛ→ⓜの順に出現。出現している敵の数が5体以上だと、一時的に出現が止まる

7 窓辺のカラスは無視しよう

8羽のカラスは、それぞれ飛び立った瞬間に倒せば100～500PTASを得られる。ただし、かなり難しいので無理に倒さなくてもいいだろう。

⬆飛び立ったカラスは、8の場所の上空にいる。そちらで倒すほうがまだラクだ。

8 噴水にもカラスがいる

噴水の上にいる3羽のカラスは、倒すとそれぞれお金を落とす。遠くからハンドガンなどで攻撃して全滅させれば、合計で2400PTASを入手可能だ。

⬆これくらい離れていれば、銃で攻撃してもカラスに逃げられることはない。

9 この時点ではまだ入れない

部屋のなかにはマグナムなどが入った宝箱があるが、扉にカギがかかっているため取りに行くことができない。ふたりがかりなら窓から入れるので、探索を進めてアシュリーと合流したら、忘れずにもどってくること。

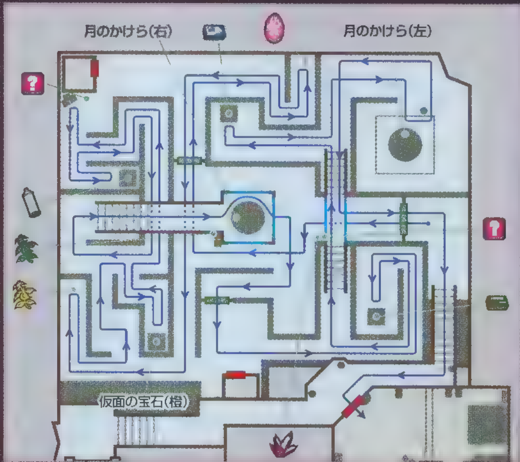
10 月のかけらが必要

この扉は閉ざされているので、ひとまず庭の迷路へ行って、月のかけらを手に入れてこよう。ふたつの月のかけらを組み合わせて作ったブルームーンストーンを使えば、扉を開くことができる。そのあと建物のなかに入れば、Chapter 3-2は終了だ。なお、EASYの場合は、庭の迷路へ入れないかわりに、扉が最初から開いている。

⬆庭の迷路にはたくさんのコルミロスが出現する。注意して探索を進めよう。

庭園を効率よく探索するルート

できるだけ敵と戦わずにすべてのアイテムを入手したければ、右の図のルートで進もう。途中で現れる敵は倒したほうが安全だが、弾を節約したい場合は逃げるといい。正面から向き合わないように走っていれば、コルミロスはあまり攻撃してこないので（詳細はP.112を参照）



▶かならず出現する敵

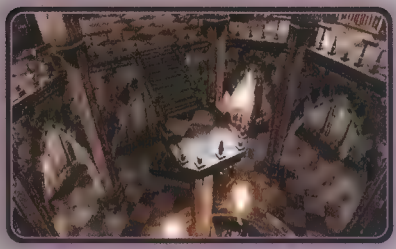
城-11 庭の迷路へ入ったあと

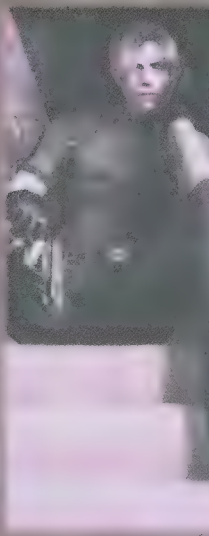
	A	B	C	D
名前	コルミロス	コルミロス	コルミロス	コルミロス

AREA 古城

Chapter 3-3

探索する範囲はせまく、敵も少ない。城-12 食堂での戦いをのぞけば、あまり苦労せずに進めるはずだ。なお、手に入るアイテムは多めなので、不要なものは売却してアタッシュケースのなかを整理しておこう。





入手できるアイテム

武器・弾薬	数
ロケットランチャー	1
焼夷手榴弾	2
閃光手榴弾	2
ハンドガンの弾(10)	3
マグナムの弾(3)	1
ショットガンの弾(5)	3
ライフルの弾(3)	1
ライフルの弾(5)	1

回復アイテム	数
ハーブ(緑)	2
卵(※1)	1

お金	数
1800PTAS	1
5000PTAS	1
15000PTAS	1

キーアイテム・宝	数
スピネル	4
ヴェルベット・ブルー	1
真珠とルビーの鏡	1
宝飾のある砂時計	1
仮面の宝石(橙)	1/0

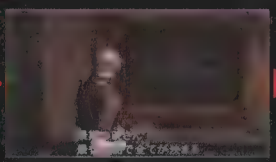
ファイル
第3組織の女

?……6

※1……どの色になるかはランダムで決まる

STORY DIGEST Chapter 3-1

↑エイダは姿を消し、部屋のなかはふたたび静寂に包まれた。気を取り直したレオンは、アシュリーを助けるために探索を再開する。



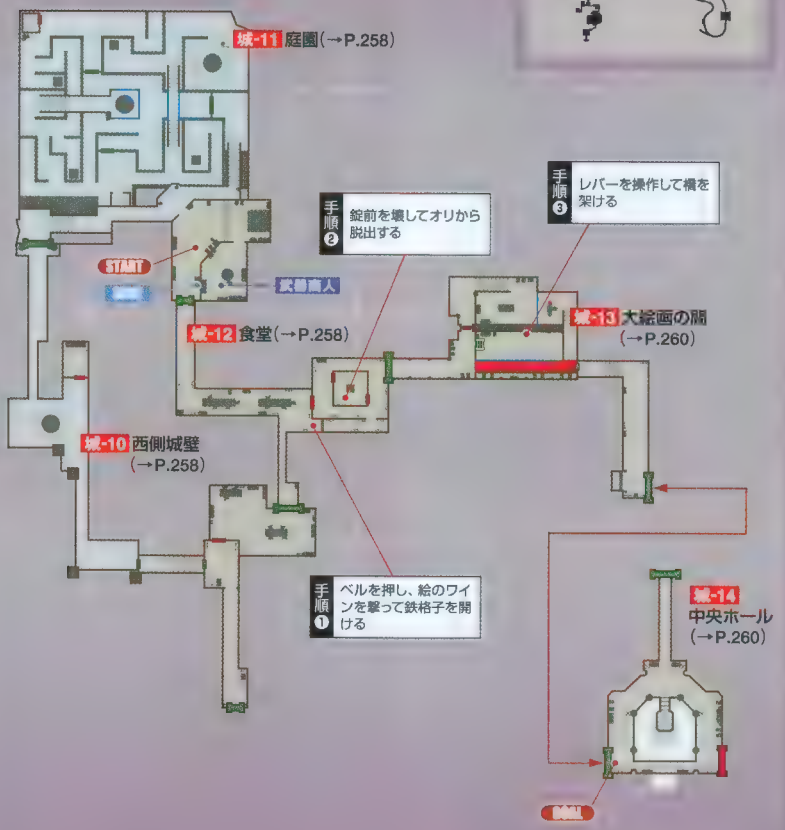
↑食堂の壁には、最期の晩さんに関する奇妙なメッセージが。カウンターの奥に隠されている鍵と、何か関係があるようだが……?

↑宝箱に近づくと、いきなりオリが降ってきて、邪教徒たちに包囲されてしまった。まずはオリから脱出しなければ!

↑大きな絵画がある部屋で、ガラスケースのなかにロケットランチャーを発見。持って行けば、いざというときに役立ってくれそうだ。

↑ようやくレオンに追いつき、サンプルと薬を見せるルイス。しかし、突然胸を触手につらぬかれ、地面にたたきつけられてしまう。

↑ルイスを襲ったサドラーは、サンプルを持ち去っていった。寄生体の成長を抑える薬をレオンに手渡し、ルイスは静かに目を閉じる。



※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

城-11 庭園 / 城-12 食堂

※2……ベッドの天蓋にあり、撃って落としたあとに入手可能　※3……棚のガラスを割ったあとに入手可能
※4……EASYでのみ入手可能

城-10 西側城壁

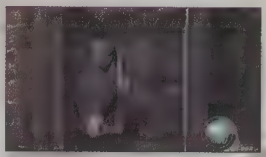
1 「最後の品」を撃とう

カウンターにあるベルを押すと、最期の晩さんのメニューが描かれた絵が正面に現れる。絵に描かれているパン、チキン、デザート、ワインのうち、晩さんの一番最後の品を撃てば、横にある鉄格子が開いて先へ進めるのだ。晩さんの順番は食堂の壁に記されており、3つのメッセージを読めば、最後の品がワインであることがわかる。ワイン以外の場所を撃つと絵は隠れてしまうが、そのときはもう一度ベルを押してやり直せばいい。なお、ワインを撃って鉄格子が開いた時点で、コンティニューポイントが更新される。

⬆壁のメッセージをつなぎ合わせれば、晩さんを食べる順番を導き出せるはずだ。

2 錠前を壊して扉を開けると?

錠前を壊してこの扉の先へ進むと、以前は入れなかった城-10 西側城壁の一室(→P.254)の近くへ出られる。探索を進めてアシュリーと合流したあとで、マグナムの入った宝箱を開けに行くときに通るといいだろう。



⬆この時点では扉の向こうへ行く意味はない。Chapter 4-1でもどってこよう。

TACTICAL ADVICE

R1 急いでオリの外へ脱出せよ

部屋に入るとオリに閉じこめられて、敵が現れる。オリのなかには邪教徒(素手)とガラドール(ゲームランクが低いかEASYだとガラドールのみ)が飛び降りてくるので、扉の錠前を壊してオリの外へ出よう。敵が出現するイベントシーンをスキップして、すばやく手榴弾を正面へ投げれば、敵を攻撃しつつ錠前を壊すことが可能。手榴弾を持っていない場合は、かわりに閃光手榴弾を投げてから、マシンピストルで錠前を壊すのがオススメだ。どちらも持っていない場合は、多少のダメージを覚悟して、ショットガンで錠前を壊そう。オリから出たら、邪教徒たちをすべて片づけたのち、オリの鉄格子越しにガラドールを倒せばいい。

⬆ショットガンを使う場合は、目の前を通り過ぎる敵と錠前を一緒に攻撃しよう。

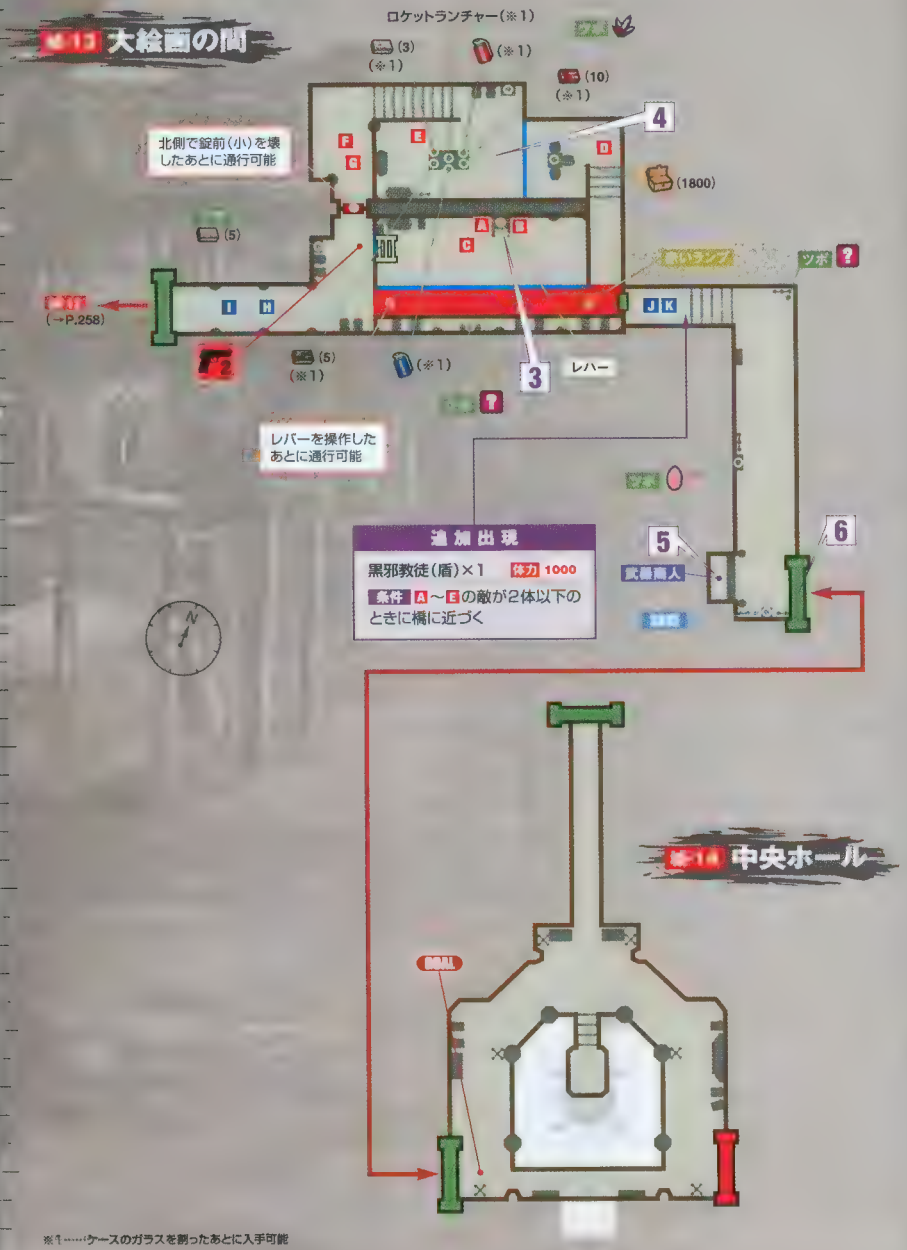
⬆部屋にある閃光手榴弾は、壁ぎわを歩けば、オリが落ちてくる前に入手できる。

かならず出現する敵

城-12 オリに閉じこめられたあと

[凡例] A……倒すと15000PTASを落とす
D……ゲームランクが低い場合と、EASYの場合は出現しない

城-13 大絵画の間／城-14 中央ホール



※1……ケースのガラスを割ったあとに入手可能

3 レバーを操作して橋を架ける

レバーを操作すると、床がせり上がって橋になり、先へ進むことができる。なお、鉄格子の向こう側に敵がいる場合、ここで倒す必要はない。

⬆レバーの横の鉄格子は開かないので、邪教徒がいても無視してかまわない。

4 あとで取りにきてもいい

ガラスケースのなかに陳列された武器や弾薬は、ナイフなどでガラスを壊せば取ることができる。ケースの中央にあるロケットランチャーは非常に強力な武器だが、サイズが2×8マスと大きいのが欠点。持てない場合は、先に5の場所で武器商人からアタッシュケースLLを購入するといい。ちなみに、この近くにいる敵は、Chapter 4-1になるといなくなる。ロケットランチャーや弾薬などがすぐに必要でないなら、あとで取りにくるのも手だ。

⬆ロケットランチャーが不要な場合は、武器商人に15000PTASで売ってしまおう。

5 アタッシュケースLLを買おう

武器商人からは、新商品のアタッシュケースLLを購入することができる。値段は73000PTASとかなり高めだが、アタッシュケースLにくらべて24マスぶんも大きいので、宝を売却するなどして、ぜひ手に入れておきたい。

⬆値段が高いだけあり、大きさはかなりのもの。ロケットランチャーもラクに入る。

6 扉を開けるとルイスが……

中央ホールへ移動すると、レオンのあとを追ってきたルイスが登場し、このChapterは終了となる。

TACTICAL ADVICE

新たな敵が部屋に入ってくる

レバーを操作して橋をかけたあとは、ハシゴをのぼったときに邪教徒(素手)×2が、橋へ近づいたときに邪教徒(盾)×2～3が扉から入ってくる。両方が同時に出現するとはさみ撃ちにされてしまうので、最初に現れた敵を倒すまでは橋へ近づかないこと。なお、橋の向こう側から現れる邪教徒(盾)×2～3には、天井にあるランプを撃ち落としてダメージを与えるといい。

⬆ハシゴをのぼったあとは、扉から入ってくる邪教徒をその場で迎え撃とう。

⬆一気に橋の中央まで走って跳をかまえ、敵が近づいてきたら天井のランプを撃ち落として攻撃する。

▶かならず出現する敵

第-13 初期配置(※2)

A 赤邪教徒(フレイル) 体力 900

B 赤邪教徒(フレイル) 体力 900

C 黒邪教徒(フレイル)

D 黒邪教徒(フレイル)

E 黒邪教徒(盾) 体力 1000

F 黒邪教徒(フレイル)

G 黒邪教徒(ボーガン)

第-13 レバーを操作してハシゴをのぼったあと

H 黒邪教徒(素手)

I 黒邪教徒(素手)

第-13 レバーを操作して橋に近づいたあと

J 黒邪教徒(盾) 体力 900

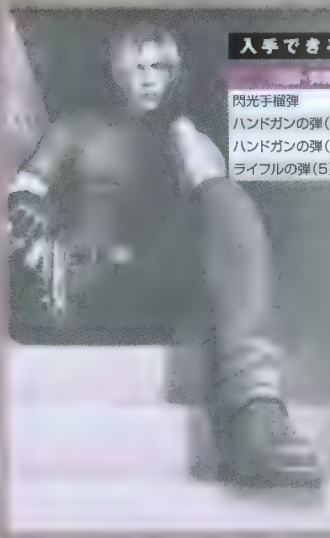
K 黒邪教徒(盾) 体力 900

※2……EASYでは出現しない

AREA 古城

Chapter 3-4

戦闘よりも、先へ進むための仕掛けを解除することがメインとなるChapter。前半はレオンを、後半はアシュリーを操作する。EASY以外の場合は、アシュリー操作時の視点に慣れることが、もっとも重要だろう。



入手できるアイテム

武器	数
閃光手榴弾	1
ハンドガンの弾(10)	1
ハンドガンの弾(15)	1
ライフルの弾(5)	2

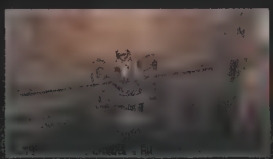
アイテム	数
ハーブ(緑)	2
ハーブ(赤)	1
ハーブ(黄)	1

財宝	数
1500PTAS	1
1800PTAS	2
2500PTAS	1
5000PTAS	1

キーアイテム・宝	数
スピネル	6
ヴェルベット・ブルー	2
四角い石板	1
サラザール家の紋章	1
蛇のオブジェ	1
金の腕輪	1

ファイル
執事の手記

↑……2



↑アシュリーを見つけたが、1階へ降りる手段がない。彼女を救うには、身体の自由を封じている金具を、銃で壊すしかなさそうだ。

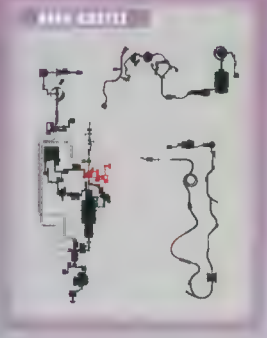
↑自由になったアシュリーは、荒っぽい救出方法に文句をつける。そこへ、いきなり邪教徒たちが現れ、アシュリーに襲いかかってきた。

↑レオンとふたたび合流するために、アシュリーはひとりで城内の探索を開始。はたして、無事にレオンのもとへたどり着けるのか？

↑暗闇に包まれた小部屋で、宝箱から蛇のオブジェを手に入れた。その直後、鎧姿の敵が部屋のなかへつぎつぎと入ってくる。

↑サラザール家の執事が使っていた部屋で台座をまわすと、音を立てて壁が開く。奥には、上へのぼるハシゴが隠されていた。

↑ようやく合流を果たし、身勝手だったことを謝るアシュリー。レオンは彼女を優しく抱きすと、ふたたび古城からの脱出を目指す。



手順❺ 紋章パズルを解いて四角い石板をはめる

手順❻ サラザール家の紋章と蛇のオブジェを入手する

城-15 書斎（→P.264、266）

手順❷ アシュリーに襲いかかる敵を全滅させる

手順❼ サラザール家の紋章をはめて、台座をまわす

中央ホール 城-14（→P.264）

START

城-16 物置（→P.266）

手順❶ 3つの金具を壊してアシュリーを自由にする

GOAL

手順❸ クランクをまわして鉄格子を開ける

手順❹ スイッチを押して鉄格子を開け、四角い石板を入手する

手順❽ 扉のカギをはずして 城-14 中央ホールへ入る

※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

城-14 中央ホール／城-15 書斎

追加出現

黒邪教徒(素手)×1 体力 600

条件 黒邪教徒を5体倒す(赤邪教徒が生きている場合のみ出現)

黒邪教徒(素手)×1 体力 700
黒邪教徒(素手)×1 体力 800

条件 黒邪教徒を7体倒す(赤邪教徒が生きている場合のみ出現)

追加出現

黒邪教徒(素手)×1 体力 800

条件 黒邪教徒を5体倒す(赤邪教徒が生きている場合のみ出現)

▶かならず出現する敵

城-16 アシュリーを解放したあと

黒邪教徒(素手)

黒邪教徒(素手)

黒邪教徒(素手)

城-14 A～Gの敵を全滅させたあと

黒邪教徒(素手)

黒邪教徒(素手)

黒邪教徒(ボーガン)

黒邪教徒(ボーガン)

城-15 初期配置

黒邪教徒(素手)

黒邪教徒(素手)

[注] □……倒すと扉のカギを落とす。体力が701以上の状態で最後の1体になった場合、体力が700に変化する

1 アシュリーを救出

1階部分には、ワナにつかまって動けないアシュリーがいるが、下へ降りることはできない。ホールの中央に張り出した足場などから、アシュリーを捕らえている3つの金具を攻撃して壊そう。金具はどの武器でも壊せるが、まちがってアシュリーを攻撃するとゲームオーバーなので、正確な射撃が可能なライフルで狙うのが安全だ。ライフルを持っていない場合は、ホールにあるお金や宝を集めて、城-13 大絵画の間で武器商人から購入するといい。

↑ライフルの弾は金具を貫通してしまう。アシュリーに当てないように注意。

2 邪教徒からアシュリーを守れ

金具を3つとも壊すと、ホールの1階部分に邪教徒たちが現れて、アシュリーに襲いかかってくる。ホールの2階からハンドガンやライフルなどで邪教徒を攻撃して、アシュリーを守ろう。すべての敵を倒せば、アシュリーは赤服の邪教徒が落としたカギを拾って、自動的に 城-15 書斎へと移動する。

3 レオンのもとを目指そう

ここからはアシュリーを操作して、レオンがいる 城-14 中央ホールの2階部分を目指すことになる。NORMALとPROFESSIONALの場合はレオン操作時と視点が異なるので(→P.49)、注意して先へ進もう。なお、この時点でアシュリーはアイテムを持っていない。探索中に入手したものは、レオンと合流したときに渡すことが可能だ。

4 鉄格子を開けるには

通路をふさぐ鉄格子を開けるには、近くにあるクランクをまわせばいい。ひとつ目の鉄格子は1個、ふたつ目の鉄格子は2個のクランクをまわせば、開けることができる。クランクをまわすのには時間がかかるので、敵を下記の方法で倒すか、鉄格子の向こう側に閉じこめておくこと。なお、鉄格子は完全に開けなくても、アシュリーが通れる幅のスキ間を作るだけでかまわない。また、ひとつ目の鉄格子は、レバーを操作すれば自由に開閉できる。

↑壁の穴をくぐれば、ひとつ目の鉄格子が閉じていても、その向こう側へ行ける

TACTICAL ADVICE

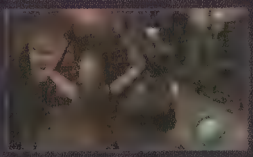
F1 アシュリーに迫る邪教徒の倒しかた

金具を壊してアシュリーが自由になると、邪教徒(素手)×3が現れる。敵はまっすぐアシュリーへ向かうので、移動ルートを予測して攻撃しよう。3体とも倒したところで、今度は邪教徒(素手)、邪教徒(ボーガン)×2、赤服の邪教徒が現れる。まずは、赤服の邪教徒のそばに走ってくる邪教徒(ボーガン)×2をすばやく倒すこと。途中でアシュリーが敵につかまるが、扉までは距離があるので、助けるのは十分間に合うはずだ。そのあとは、新たな敵が出現しないように赤服の邪教徒を倒してから、残った敵を片づければよい。

↑アシュリーをつかまえた邪教徒は、かならずこの扉に向かって歩いていく。

F2 ランタンを投げて邪教徒を倒せ

部屋のなかにいる邪教徒は、ランタンを投げ当てれば倒すことが可能。ランタンを投げるときは、基本的に敵を狙うが、障害物があったり敵が走っていると、命中しないことがある。確実に当てたければ、ランタンの近くで待ち、敵がつかみかかってきた瞬間に投げて、まっすぐ走り抜けよう。こうすると、炎で少しダメージを受けるものの、確実にランタンが命中するのだ。なお、手前の邪教徒を倒したあとは、下の図のように行動すれば、奥にいる邪教徒を鉄格子で閉じこめることができる。



↑ゲームランクが低いと敵はあまり走らないので、ふつうにランタンを投げよう。

城-16 物置／城-15 書斎

※1……サラザール家の紋章を取ったあとに入手可能

▶かならず出現する敵

城-16 初期配置(※2)

※2……蛇のオブジェを取るまでは動かない
【注】A～D……EASYでは動かない

5 スイッチを押して先へ進む

部屋のなかにある鉄格子①～③は、スイッチ①～③を押すと開閉することができる（スイッチと鉄格子の対応は下の表を参照）。まずは机の下をくぐってスイッチ①を押し、つづけて部屋の中央でスイッチ②を押そう。そのあとは戸棚を動かしてからスイッチ③を押せば、物置のさらに奥へ行けるようになるのだ。なお、先へ進む前に、四角い石板を忘れずに取っておくこと。

■スイッチと鉄格子の対応

押すスイッチ	開く鉄格子	閉じる鉄格子
スイッチ①	鉄格子①	鉄格子③
スイッチ②	鉄格子②	鉄格子③
スイッチ③	鉄格子③	鉄格子①

↑はじめてこの部屋を訪れたときは、3つの鉄格子がすべて閉じている。

6 紋章パズルを完成させよう

部屋の中央には台座があり、3×3マスの正方形のなかに8枚の石板が置かれている。この石板を正しく並べ直して、先ほど入手した四角い石板を使えば、紋章が完成して奥の扉が開く仕組みだ（最短手順の解答はP.359を参照）。なお、石板の配置をもとにもどしたい場合は、いったん 城-15 書斎へ行ってからもどってこよう。

↑カーソルを合わせて●ボタンを押せば、空いている場所へ石板がスライドする。

7 紋章とオブジェを入手

騎士の彫像を調べてサラザール家の紋章を入手すると、壁が回転して宝箱が出現する。このときに部屋の入口が閉まるが、宝箱から蛇のオブジェを取れば、外へ出られるようになるのだ。なお、蛇のオブジェを取った時点で、コンティニューポイントが更新される。

↑蛇のオブジェを取ると、隣の部屋からアルマデューラが入ってくる。

8 鎧が攻撃してくる

蛇のオブジェを取ったあとは、これらの3ヵ所で鎧が武器を振り下ろしてくる。●＋✕か L1 ＋ R1 のうち、画面に表示されたほうを押して避けること（どちらのボタンが表示されるかはランダムで決まる）。避けるのに失敗した場合は、ダメージを受けてしまう（攻撃値：780）。

↑攻撃を行なった鎧はバラバラにくずれるので、かわすのは1体につき1回だけでいい。

アクションボタン/イベント

↑鎧がある場所に近づいて、この視点に切りかわった直後にボタンが表示される。

9 台座に紋章をはめよう

ここにある台座は、サラザール家の紋章をはめればまわせるようになる。台座をまわすと正面の壁が開くので、その奥に隠されているハシゴをのぼって上の階へと向かおう。

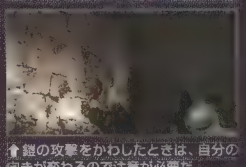
10 レオンと合流する

扉にかかっているカギは、こちら側から調べれば開けることができる。カギを開けて扉の先へ進めば、レオンと合流してこのChapterは終了だ。

TACTICAL ADVICE

アルマデューラから安全に逃げるには

右の図のように行動すれば、アルマデューラの攻撃を受けずに逃げることができる。②で敵を引きつけるときは、横にきたアルマデューラが武器を振り上げるまで待ってから走り出すこと。部屋の外へ出たら、鎧の攻撃をかわしながら通路をもどって、城-15 書斎へ逃げこめばいい。なお、通路は暗くて周囲が見えにくいので、こまめに全体マップ画面を開いて、自分の向きや進む方向を確認しよう。



↑鎧の攻撃をかわしたときは、自分の向きが変わるので注意が必要だ。

天を衝くがごときその塔もまた、豪壮な城と同じく、サラザール家が栄華を極めた過去の時代に建造されたものなのか。

それともこの二十一世紀に、時代錯誤にも石材を積み上げて建てたのか？ プラーガに冒され、従順な奴隷になった連中の労働力を利用して？

塔の内壁に沿って螺旋を描く階段を駆け上がりながら、レオンはこの馬鹿げた権力の象徴に憤りを覚える。人間ではなくなったものを従えて、人を捨てた統治者は何をしようというのか？ 湧き起こる感情の渦が、時に乗り込んでは酷使され続けて悲鳴を上げる肉体を何とか抑え込む。立ち止まってしまいそうな足に、次の一歩、さらに続く一歩を踏み出すための活力を奇跡のように送り込む。

塔を登り詰めた先に何が待つのか、まだレオンには判らない。だが、このヨーロッパの片田舎に芽吹いた厄災を野放しにすれば、どんな事態が引き起こされるのかは解っていた。

寄生生物プラーガが本格的に繁殖を開始し、それが世界中に拡散し始めたなら、もはや人類に対抗する術はない。確かに、ガナードとなった者たちは、地域住民の結びつきが強い土地ではその言動の不自然さを看破されるだろうが、隣人にさえ無関心な大都市においては容易に隠れ潜むことができる。単純程度では太刀打ちできない知能の高等生物が、社会に溶け込みながら仲間を増やしていくのだ。仮にそれが判明したとしても、人間と怪物がまだらに混在する大都市に、ラクーンシティに行ったような滅菌作戦による根絶作戦は実行しようがない。そしてその静かな侵略は、いずれ国家の中枢までも蝕んでいくだろう。より高度な偽装のできる寄生体を植えつけられるか、あるいは自分の意志でサドラーに服従し、人間の意識を保ったまま怪物となる支配種プラーガを与えられた要人が誕生することで――。

それは力と引き替えに、悪魔に魂を売り渡すのと同じ行為であった。まして、社会に対し責任を負う地位にある者が望むなど、あってはならぬことだとレオンは思う。

だが、権力に固執する人間ほど、新たに獲得できるであろう力の誘惑に屈しやすいのもまた事実であった。その典型な実例が、レオンの向かう先にいる。この塔の頂で、アシュリーに洗礼と称する不浄な儀式を行なおうとしているのだ。

Chapter 4 Plague Origin

子供と見紛う矮躯と老人めいた容貌を持ち、甲高い声でイルミナドス教団への忠誠をさえずる道化のような青年――ラモン・サラザール。禍々しい力に酔いしれるその様子を思い出し、レオンの中に抑えがたい嫌悪が首をもたげる。この若き城主が率先してオズムンド・サドラーの企みに乗ったことが、事態をここまで悪化させたのだと彼は断じる。

ラモンはこの辺境地方を古くから統治してきた領主の末裔で、そうした君主制のほとんどが廃された二十一世紀の現代も、生産性のある広大な土地を独占することで実質的な支配を続けてきた一族の当主だった。この地の王であると言っても良い。村人たちは生まれついた時から、サラザール家に臣従を誓わなければならなかった。故郷を捨てる決心をしなければ、土地に連綿と続く因習からは逃れられない。

そうした高い地位と統治権・財を搾取する権限の代わりに、貴族は本来、領民を守る義務を背負っている。彼らは略奪を目論む外敵を武力をもって排除し、領内の罪を公正に裁き、民を善良に、平和な暮らしへと導いていかなくてはならなかった。理想論ではあるが、すでに果たすべき義務のほとんどを法治国家の機能に譲り渡した現代であるからこそ、旧来の生活を続ける領主は自らを厳しく律さなければならない。そうでなければこの辺境の地の貴族など、貧しい民から血を吸い上げる寄生虫に過ぎないのだ。

かつてのサラザール家は、土着の危険生物であるプラーガを封印し、またその力を崇める邪教集団ロス・イルミナドスを弾圧した、言うなれば名君の血筋であった。狡猾なカリスマたるサドラーにそそのかされたとは言え、その当代であるラモンが禁を破ってプラーガを解き放ち、罪のない村人たちを生け贄として差し出したことに、レオンは言いようのない怒りを覚えるのだった。

行く手を阻む、数え切れぬほどの邪教徒が銃弾の嵐の中に斃れていく。階段に累々と積み重なり、また貨物用昇降機からエントランスホールまで落下して潰れた肉塊と化す。彼らは意識をプラーガに乗っ取られた時点で紛れもなく死者であったが、改めて肉体的な死を与える己の行為を、レオンは救済という言葉にはすり替えられなかった。あくまで任務を遂行するため、自分の生命を守るために、人であったものに鉛の弾を撃ち込んでいるのだという自覚が常にある。不快だった。戦場に正義などない。だからこそここは地獄なのだ。殺人狂ではないレオンにとって、教団の犠牲者たちの死は消えぬ罪となって蓄積する。噴き出す血飛沫が、彼を次第に赤く赤く染め上げていく。悪鬼を平らげる冥府の魔神のように、深紅に――。

死せる者たちの無念を引き受けて生きる覚悟が、彼にはある　だが、その銃ばくかは、必ず真の悪に届けてやらなくてはならない　今もとこかでほくそ笑んでいるオズムンド・サドラーに、そしてラモンに　ことここに及んでまだサラザール家当主に果たすべき責務が残っているとすれば、それは平穏に生きる権利さえ奪われた領民の恐怖を、レオンか放つ銃弾の形でその身にたっぷりと受け止めることであった。

外側へと移った階段を、霧を含んだ夜気を浴びながら駆け上がる。

そこが塔の最上層であった。轟々と風が鳴っている　どれだけ昇ろうとも、塔は天に続いてはおらぬ　屍の山に立ち、邪な力を掴もうとする没落貴族の野望もまた。

両開きの大扉の内側――礼拝堂を思わせる、ドーム状の天井を持つ空間には、人間の脳に刷り込まれている原初の恐怖を呼び覚ます存在がいた。壁のすべてに根を張り、粘液を滴らせて淫らに蠢く、植物とも動体動物ともつかぬ巨大な物体。それはすべてのプラーガの母だった。地の底より甦った、触れてはならない厄災の根源であった。

「あなたの強い意志に対して、私も敬意を払ってあげましょう」

くねる触手に身を委ね、花弁状の核に迎え入れられながらラモンが哄笑する。すでに異形と化した側近とともに、狂君主はプラーガの女王との融合を開始した。

レオンの背後で、鉄格子が重々しく降りる。

しかし、退路を断たれたレオンに怯えはない。またもアシュリーを連れ去られた落胆と怒り、そして幽かな憐れみを胸に、彼は人類と訣別した若者に銃口を向ける。

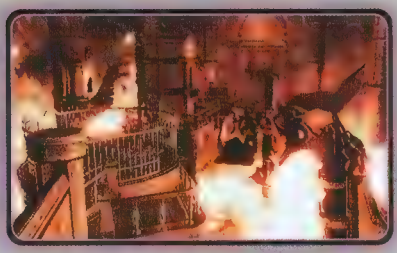
ラモン・サラザールであったものの咆哮が、死闘の始まりを高らかに告げた。

text by BENNY MATSUYAMA

AREA 古城

Chapter 4-1

すべてのChapterのなかでもっとも長く、やるべきことも多い。操作に失敗するとゲームオーバーになる場面もあるので、気を抜かずに探索しよう。なお、後半はアシュリーがさらわれ、レオンひとりで行動する。



入手できるアイテム

武器・弾薬	数
マグナム	1
手榴弾	1/2
焼夷手榴弾	2
閃光手榴弾	1
ハンドガンの弾(10)	6/7
ハンドガンの弾(15)	1/3
マグナムの弾(5)	1
ショットガンの弾(5)	2/3
ショットガンの弾(10)	1/2
ショットガンの弾(15)	1
ライフルの弾(3)	1
ライフルの弾(5)	0/1
マシンピストルの弾(50)	2

回復アイテム	数
ハーブ(緑)	2/5
ハーブ(赤)	4/3
ハーブ(黄)	1/2
救急スプレー	2

卵(※1)	1

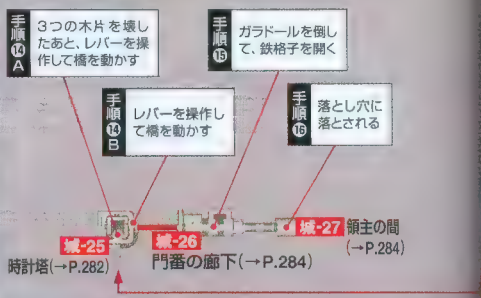
財宝	数
1800PTAS	1
2800PTAS	1
5000PTAS	4
6500PTAS	0/3
15000PTAS	1/2

キーアイテム・宝	数
スピネル	9/10
ヴェルベット・ブルー	8
金の装飾の入った香水瓶	1
邪悪なる宝玉	1
獅子のオブジェ	1
仮面の宝石(緑)	1
王の聖杯	0/1
豪華な装飾のチェス盤	1
后の聖杯	1
グリーンアイ	4
レッドアイ	3
ブルーアイ	1
盲目の蝶のランプ	1
くぼみのある王冠	1
金の腕輪	0/1
王冠の宝石	1

フィルム
「サンプル」奪回完了
儀式の準備

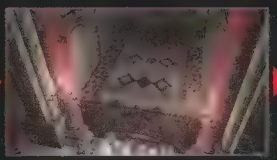
？……6/9

※1……どの色になるかはランダムで決まる

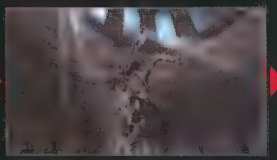


STORY DIGEST

↑ドラゴン型の砲台が吐く炎をかいくぐり、宝箱のもとへ到着。宝箱のなかには、獅子の姿をかたどったオブジェが入っていた。



↑調見ホールのレリーフに3種類のオブジェをはめると、壁が音を立てて開く。この通路を進めば、城のさらに奥へ行けるはずだ。

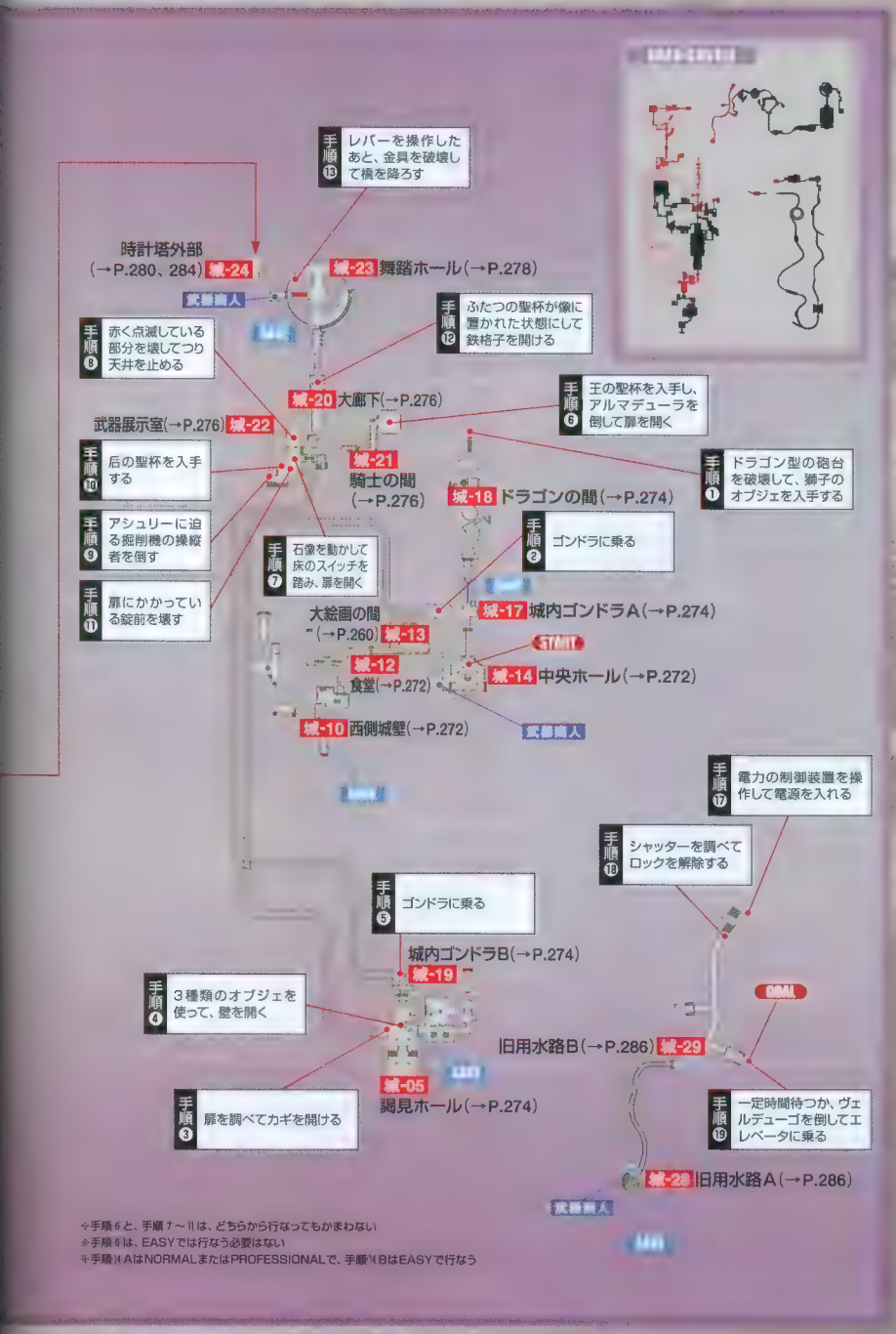


↑突如飛来したノビスタドールに不意をつかれ、アシュリーが連れ去られてしまう。さらにレオンのまわりにも無数の敵が……

↑アシュリーのもとへたどり着くも、城の地下へ落とされてしまうレオン。とっさにワイヤーフックを投げ、クシ刺しの危機を脱する。

↑エレベータの到着を待つレオンの前に、サラザールの右腕・ヴェルデューゴが現れた。手強そうな相手だが……戦うか、逃げるか？

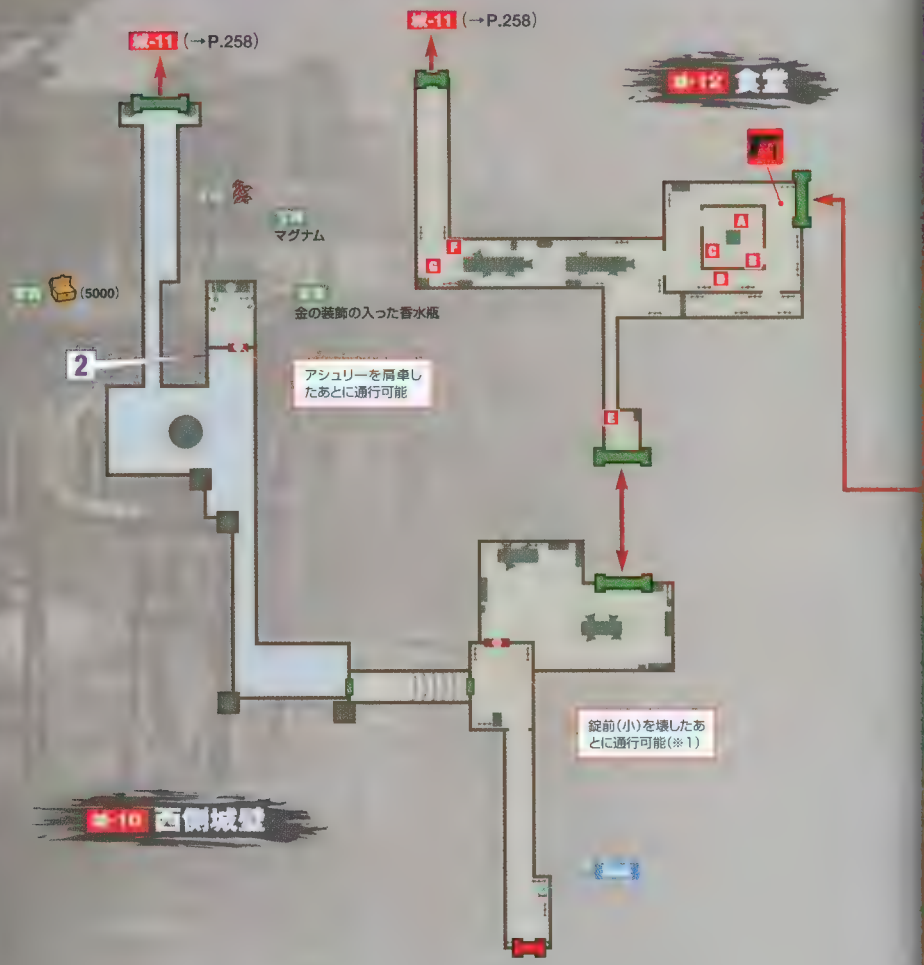
↑サラザールの不手際に業を煮やすサドラー。彼はついに、アシュリーの連行とレオンの抹殺を、直属の部下クラウザーに命じる。



※手順6と、手順7～11は、どちらから行なってもかまわない
※手順8は、EASYでは行なう必要はない
※手順14AはNORMALまたはPROFESSIONALで、手順14BはEASYで行なう

※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

第-14 中央ホール／第-12 食堂



※1 …… 以前に壊していた場合は最初から通行可能

▶かならず出現する敵

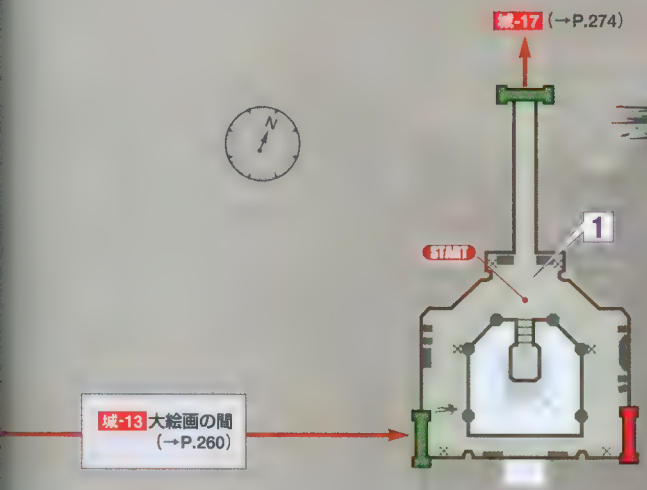
第-14 初期配置(※2)

黒邪教徒(大カマ) / 黒邪教徒(素手) / 黒邪教徒(素手) / 黒邪教徒(大カマ) / 黒邪教徒(大カマ) / 黒邪教徒(素手) / 黒邪教徒(素手)

※2……Chapter 3-3で出現していた敵と入れかわりで出現する

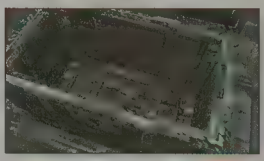
城-10 西側城壁

castle



1 宝箱を開けにもどろう

ここからは、ふたたび操作キャラクターがレオンにもどる。アシュリーがChapter 3-4で手に入れたアイテムを受け取ったら、城-10 西側城壁の宝箱を開けに行こう。なお、Chapter 4-1がはじまった時点で、レオンとアシュリーの体力は完全に回復している。



↑マグナムや宝が不要な場合は、城-10 西側城壁までもどらなくてもいい。そのまま、城-17 城内ゴンドラAへ向かうこと。

2 肩車をして部屋のなかへ

部屋の扉を開けるには、窓の前でアシュリーを肩車すればいい。しばらく待っていれば、窓から部屋のなかに入ったアシュリーが、扉のカギをはずしてくれるのだ。なお、いったん扉の前で「開ける」を行なったあとでなければ、肩車はできないので注意。

TACTICAL ADVICE

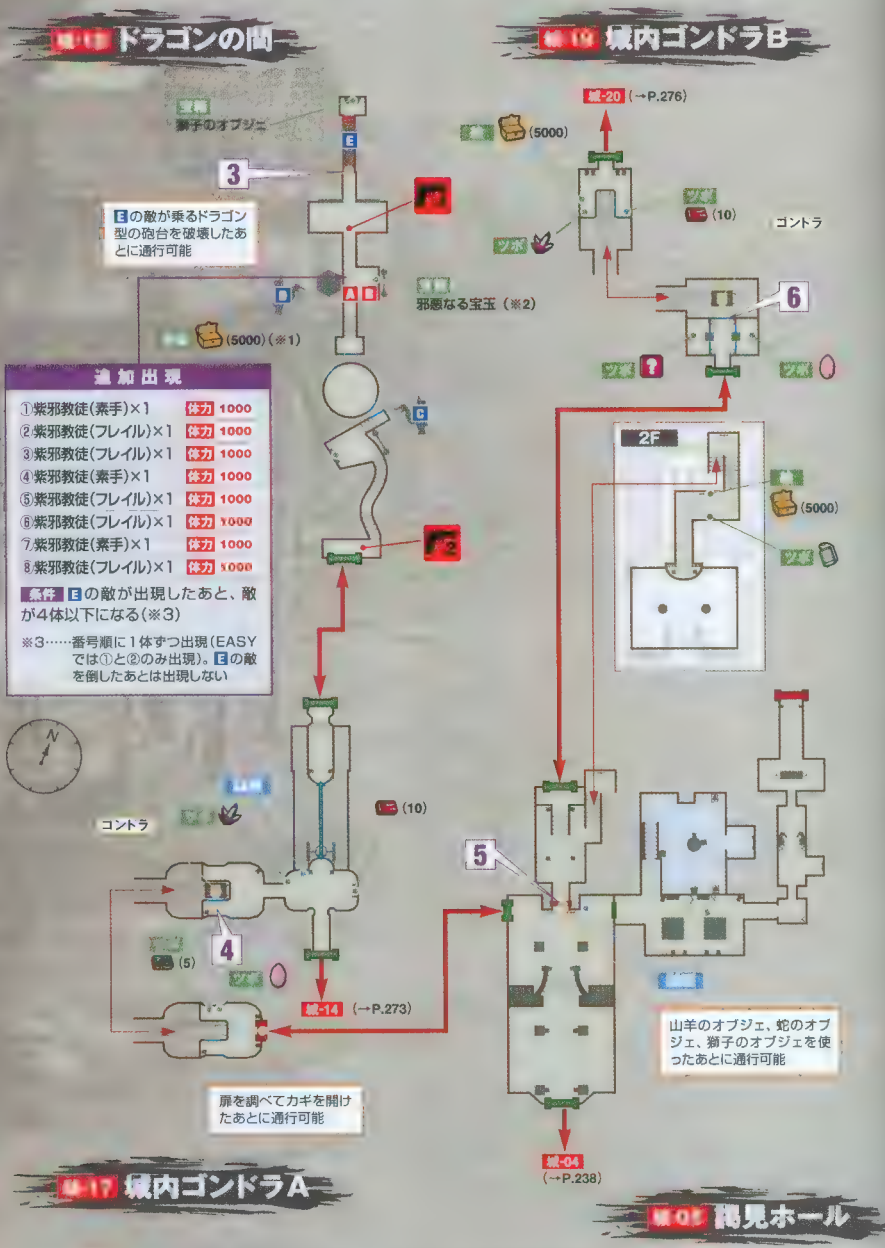
T1 食堂にいる敵の倒しかた

城-12 食堂には、新たな敵が出現している。オリの近くにいる敵は無視してもいいが、倒したい場合は右の写真の場所で戦うのがオススメ。なお、■と■の敵は、ごちらに気づかないかぎり無理に倒す必要はない。

↑腕さんの絵がある細長い通路で敵を待ちかまえて、ショットガンで攻撃しよう。

↑城-11 庭へつづく扉のほうへ行かなければ、■と■の敵には気づかれない。

城-17 城内ゴンドラA／城-18 ドラゴンの間



※1…… Cの敵が乗るドラゴン型の砲台を破壊すると出現　※2…… Dの敵が乗るドラゴン型の砲台を破壊すると出現

城-05 謁見ホール／城-19 城内ゴンドラB

castle

3 砲台を破壊すると階段が出現

獅子のオブジェが入った宝箱は、そのそばに出現するドラゴン型の砲台を破壊するまで、開けることができない。

⬆宝箱を開ければ、城-05 謁見ホールのレリーフにはめるオブジェがすべてそろう。

砲台を破壊すると階段が現れ、宝箱のもとへ行けるようになるので、オブジェを取って、きた道を引き返そう。

4 ゴンドラに乗る①

アシュリーとふたりでゴンドラに乗りこめば、自動的に城-05 謁見ホールの近くへ移動できる。ただし、獅子のオブジェを持っていないと、謁見ホールに行っても先へ進めないので、ゴンドラに乗る前に城-18 ドラゴンの間で手に入れておくこと。

5 3種類のオブジェを使う

レリーフの欠けている部分に、山羊、蛇、獅子の各オブジェをはめれば、壁が床に引っこんで先へ進めるようになる。なお、3種類のオブジェは、どれから使ってもかまわない。

6 ゴンドラに乗る②

ふたたびゴンドラに乗って、城の奥へ向かおう。このゴンドラも、乗るだけで自動的に目的地へ到着する。

TACTICAL ADVICE

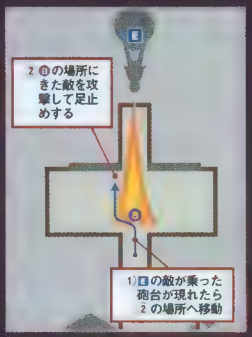
ドラゴン型の砲台を破壊するには

入口から先へ進むと、Ⓐ とⒷの敵がドラゴン型の砲台の上に現れる。この砲台は、乗っている邪教徒を倒すか、砲台をつるしているオレンジ色の金具を壊せば、溶岩に落として破壊することが可能だ。安全に破壊したければ、入ってきた扉の前からライフルで金具を狙おう。弾を節約したい場合は、砲台に近づいて炎をかわしながら、ハンドガンなどで邪教徒を倒すといい。左下の図はⒸの敵が乗っている砲台を相手にするときのものだが、Ⓓ とⒷの敵が乗っている砲台も同じ要領で破壊できる。

⬆砲台に乗っている邪教徒は体力が1なので、攻撃を当てさえすれば倒せる。

邪教徒たちを砲台が吐く炎で倒す

部屋の奥へ進むと新たな邪教徒たちが現れるが、これらの敵はドラゴン型の砲台を利用すればラクに倒せる。具体的なやりかたは右上の図のとおりで、走ってくる邪教徒を足止めして、砲台の炎をうまく当てるのがポイントだ。ハンドガンで脚部を狙い撃って、転倒させるといいだろう。なお、砲台が現れるイベントシーンをスキップしなかった場合は、砲台が炎を吐き終えるまで少し待つこと。



⬆この場所に立っていれば、ドラゴン型の砲台が吐く炎はレオンに当たらない。

▶かならず出現する敵

城-18 初期配置

邪教徒（プレイル）

邪教徒（薪手）

城-18 入口から少し進んだあと（※4）

邪教徒（ドラゴン型砲台）

邪教徒（ドラゴン型砲台）

城-18 部屋の奥へ進んだあと

（ドラゴン型砲台）

※4……出現させる前にそれぞれが乗る砲台を破壊した場合は出現しない

[注] Ⓖ～Ⓔ……攻撃を当てれば確実に倒せる

廊-20 大廊下／廊-21 騎士の間

※1……像の腕にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能
※2……EASYでは入手できない
※3……EASYでのみ入手可能

城-22 武器展示室

castle

7 鎧の攻撃を回避しよう

このふたつの鎧に近づくと、振り上げた武器で攻撃されてしまう(攻撃値：780)。◉＋⊗か L1 ＋ R1 のうち、画面に表示されたほうを押して避けること(どちらのボタンが表示されるかはランダムで決まる)。鎧の攻撃をかわしたら、その場にアシュリーを待機させて8の部屋に入ろう。

アクションボタン・イベント

↑攻撃してくるふたつの鎧は、どちらも視点が変わった直後にボタンが表示される。

8 王の聖杯を入手する

王の聖杯を取ると、部屋の入口が閉ざされてアルマデューラ3体が現れる。これらの敵を倒してから、さらに出現したアルマデューラ3体を全滅させなければ、部屋からは出られないのだ(戦いかたの詳細はP.122を参照)。

↑聖杯を取ったあとは、イベントシーンをスキップすれば敵が近づく前に行動できる。

9 4つのスイッチを押す

「4人の銃士が集う時」と書かれた扉は、床のスイッチを4つとも踏んだ状態にすれば開けることができる。部屋にあるふたつの鎧を押してそれぞれスイッチに乗せ、別のスイッチの上にアシュリーを待機させたあと、最後のスイッチをレオンが踏もう。なお、スイッチを4つとも踏んだ状態にした時点でコンティニューポイントが更新される。

10 つり天井を止めろ

部屋のなかに入ると、背後の扉が閉まり、それと同時につり天井が降りてくる。この天井を止めるには、赤く点滅している4ヵ所を攻撃して、すべて壊せばいい。ただし、つり天井が動き出してから約45秒が経過するまでに壊さないと、ゲームオーバーになるので注意しよう。なお、部屋の奥にある扉は、つり天井が動いているときに近づくと閉じてしまうが、天井を止めれば自動的に開いて、先へ進めるようになる。

↑つり天井が動き出したら、赤く点滅している4ヵ所を部屋の角から狙うといい。

↑部屋へ入る前に、赤く点滅している部分を4ヵ所とも壊しておくこともできる。

11 掘削機が迫ってくる

アシュリーがこの場所を通ると、鉄格子が降りて彼女だけが通路に閉じこめられ、奥から掘削機が出現する。掘削機に乗っている2体の邪教徒を倒せばアシュリーを助け出せるが、彼女のところまで掘削機がくるとゲームオーバーだ。ハンドガンやライフルなどで、すばやく敵を倒すこと。無事にアシュリーを助けたら、宝箱から后の聖杯を入手したのち、城-20 大廊下へもどろう。

↑ライフルを使う場合は、その場から動かずに狙えば鉄格子がジャマにならない。

12 ふたつの聖杯を置く

王の聖杯と后の聖杯を対応する像の手に乗せると、扉をふさいでいた鉄格子が開いて、先へ進めるようになる。なお、EASYでは 城-21 騎士の間に入れないかわりに、王の聖杯が最初から像の手に置かれているので、后の聖杯を入手するだけでいい。

かならず出現する敵

城-21 王の聖杯を入手したあと

城-21 A～C の敵を倒したあと

A アルマデューラ　B アルマデューラ　C アルマデューラ　D アルマデューラ　E アルマデューラ　F アルマデューラ

城-22 奥の扉を通ったあと

G 黒邪教徒 ([illegible])　H 黒邪教徒 (掘削機)

城-20 王の聖杯と后の聖杯を入手したあと

I 紫邪教徒 (大カマ)　J 紫邪教徒 (大カマ)　K 紫邪教徒 (大カマ)　L 紫邪教徒 (大カマ)　M 紫邪教徒 (盾)　N 紫邪教徒 (盾)

【注】
A……倒すとショットガンの弾(10)を落とす
B……倒すとハンドガンの弾(15)を落とす
C……倒すとハーブ(緑)を落とす
D～F ……倒すと6500PTASを落とす
G～H……攻撃を当てれば確実に倒せる

城-23 舞踏ホール

※3……壊すとグリーンアイ×4、レッドアイ×3、ブルーアイ×1が出現する

13 巣を壊すとアイテムが出現

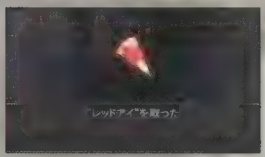
ホールの天井から下がっている巨大なツララのようなものは、ノビスタドールの巣だ。この巣を攻撃して壊すと、グリーンアイやレッドアイなどが入手できる。弾薬がよほど足りないとき以外は、忘れずに壊しておきたい。

GC ホールの中央へ進む前に巣を壊すと、14で出現するノビスタドールの数が減り、そのぶんの戦利品が手に入らなくなってしまう。巣が残っていても戦いには影響がないので、敵を出現させてから壊すといい。

⬆巣はライフルなど威力の高い武器で壊そう。ハンドガンだと多くの弾薬が必要だ。

14 アシュリーがさらわれる

この地点まで進むと、突然現れたノビスタドールにアシュリーが連れ去られ、直後に多数のノビスタドールがレオンに襲いかかってくる。先へ進むための扉を開けるには手間がかかるので、逃げるよりも左下で紹介している方法で敵を倒したほうが安全だ。

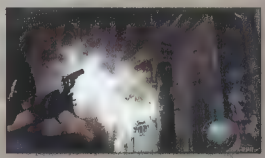


⬆ノビスタドールは高値で売れるアイテムを落とす。できるだけ多く倒しておきたい。

15 扉へつづく橋を降ろす

レバーを操作すると橋を降ろせるが、橋をつるしている鎖が短いせいで床までは降りてこない。橋を渡れるようにするには、鎖を壁につなぎ止めているふたつの金具を、ハンドガンなどで攻撃して壊す必要があるのだ。

⬆橋の正面にまわると金具が狙いにくいので、レバーの前から攻撃するといい。



⬆レバーを操作する前に金具を撃っても、壊すことはできないので注意。

TACTICAL ADVICE

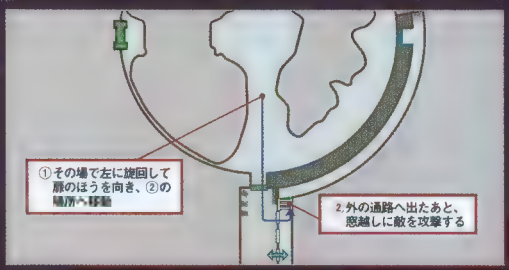
安全にノビスタドールと戦うには

アシュリーが連れ去られてノビスタドールが現れたら、下の図のように窓の外にある通路へ向かおう。レオンが②の場所にいると、敵はまれにしか通路へ出てこないので、安全に戦えるのだ。もし出てきたら、ショットガンなどですばやく倒すこと。

GC 巣には2体のノビスタドールが張りついているが、これらの敵は動かないうえ、何らかの攻撃を1回当てるだけで倒せる。ただし、そうやって倒すと、片方の敵は穴に落ちて戦利品が得られなくなってしまう。巣を壊せば、張りついていた敵の戦利品も一緒に得られるので、巣だけを攻撃するようにしよう。

⬆敵が飛んでいるときに攻撃すれば、ハンドガンでも大ダメージを与えられる。

⬆①を行なう前に、先に全体マップ画面で自分の向きを確認しておくといい。



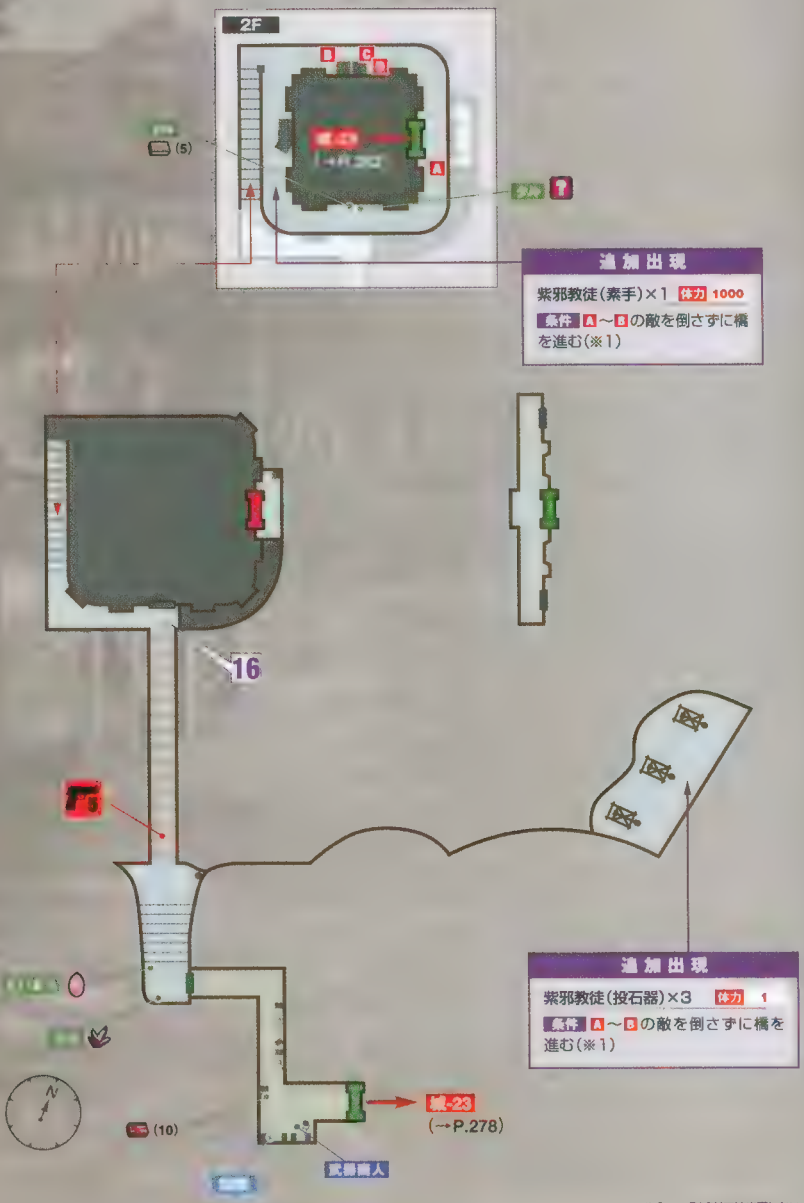
▶かならず出現する敵

第-23 ホールの中央へ進んだあと

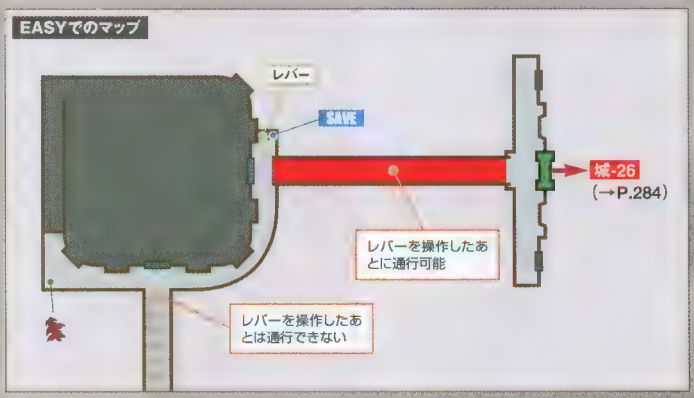
ノビスタドール　ノビスタドール　ノビスタドール　ノビスタドール　ノビスタドール

[注] E……EASYでは出現しない

城-24 時計塔外部



※1……EASYでは出現しない



16 EASYでのちがい

EASYの場合、通行できる場所が上の図のようになっており、城-25 時計塔に入ることができない。そのかわり、橋を動かすためのレバーが時計塔の外にあるので、レバーを操作するだけで 城-26 門番の廊下へ行けるのだ。

⬆2階にあるライフルの弾は取れないが、階段の下でハーブ(赤)が入手できる。

⬆多くの敵と戦うことになるNORMALとはちがい、邪教徒は1体も出現しない。

TACTICAL ADVICE

塔へ入るまでの戦いかた

EASY以外では、時計塔の2階で2体の邪教徒が見まわっている。時計塔へ近づいて見張りに発見されると、邪教徒(投石器)が攻撃してくるので、先へ進む前に見張りを2体ともライフルで倒しておこう。そのあとは、2階にいる邪教徒たちを倒してから、城-25 時計塔へ入ればいい。

見張りに見つかった場合は、投石器による攻撃の合間をぬって、一気に時計塔まで走り抜けよう。橋の上からだと、城壁がジャマで邪教徒(投石器)が狙いにくいため、倒そうとしないほうが無難だ。塔にたどり着いて2階の敵を片づけたら、投石器の攻撃が止んだ瞬間に塔の入口まですばやく走るか、建物のカゲからライフルで邪教徒(投石器)を倒すこと。

⬆2階にいる敵は、階段へおびき寄せてショットガンでまとめて攻撃するといい。

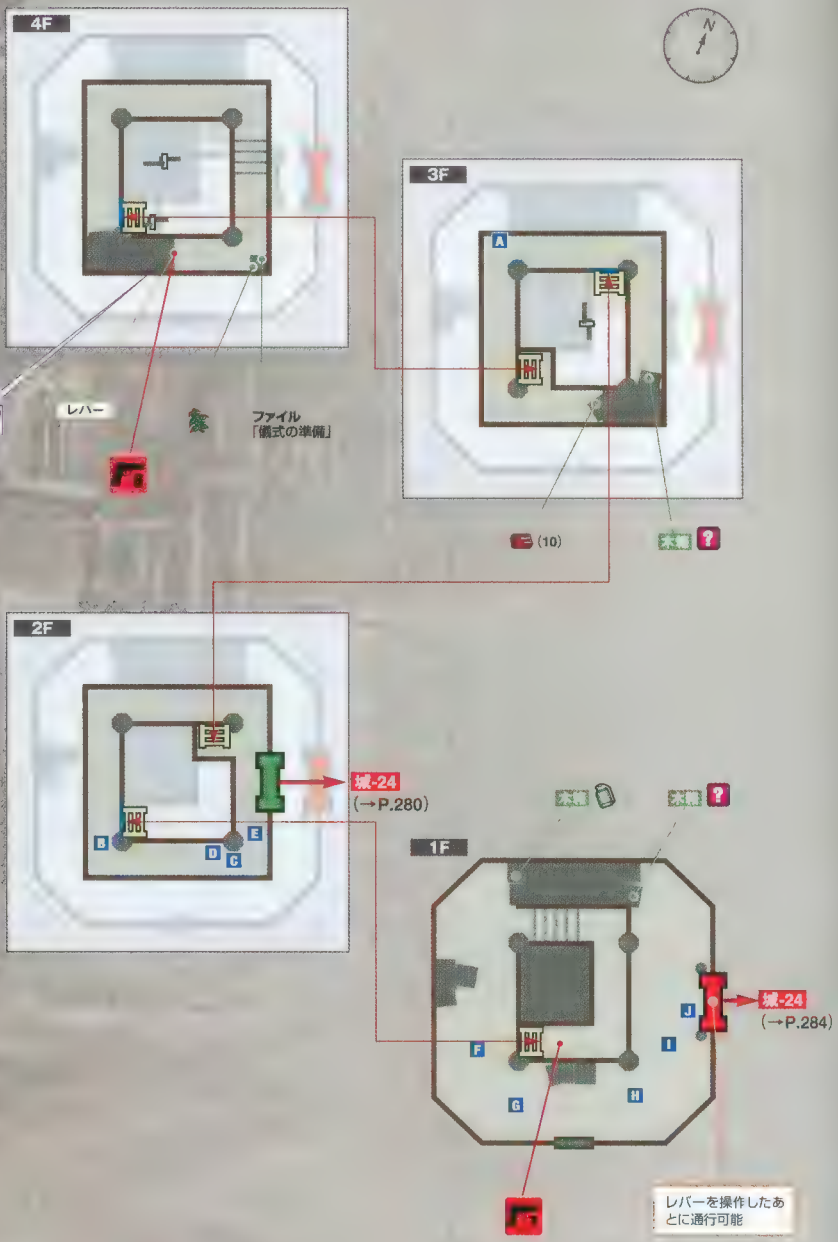
⬆邪教徒(投石器)は、2階から狙う。へ出すぎると攻撃を受けるので注意。

かならず出現する敵

城-24 初期配置

【注】A～D……EASYでは出現しない。

城-25 時計塔


4F
17
レバー
ファイル
「儀式の準備」
3F
A
(10)
2F
B
C
D
E
城-24
(→P.280)
1F
F
G
H
I
J
城-24
(→P.284)
レバーを操作したあとに通行可能

17 外にある橋を動かす

レバーを操作すると外の橋が90度回転し、城-26 門番の廊下へつながる道ができる。ただし、最初は歯車に3つの木片が引っかかっているせいで、橋を動かす仕掛けが作動しない。ハンドガンなどで攻撃して、木片をすべて壊しておくこと。木片が歯車のカゲに隠れて発見できない場合は、右の写真の位置から探せば簡単に見つかるはずだ。木片をすべて壊して橋を動かすと、同時に1階の扉も開けられるようになるので、塔のなかに出現した邪教徒を倒しつつ、下の階へ降りていこう。なお、レバーを操作した時点で、コンティニューポイントが更新される。

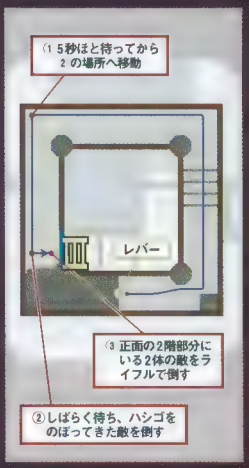
⬆時計塔に入って手すりの手前までまっすぐ進むと、すぐ近くに木片がある。

⬆上のほうにある2個の木片は、橋を動かすレバーの前からだと両方とも見える。

TACTICAL ADVICE

レバーを操作したあとの戦いかた

レバーを操作して橋を動かすと、時計塔のなかに邪教徒(ボーガン)が3体出現する。歯車がジャマで敵を見つけにくいが、下の図のように行動すればラクに倒せるはずだ。

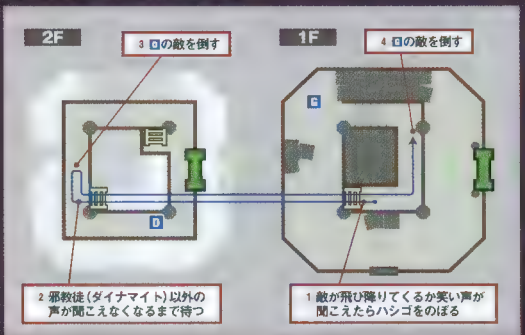


1階へ降りたあとの戦いかた

塔の1階へ降りて敵が出現したら、下の図の要領で倒そう。②の場所で待っていれば、敵が投げるダイナマイトによって、下にいる邪教徒たちが勝手に倒れてくれる。敵がハシゴをのぼってきたときは、ハンドガンなどで攻撃して下へ落とすこと。

なお、1階へ降りる前に、2階の扉から外へ出て時計塔へ入り直しておけば、リトライやコンティニューをしたときにレバーの前からやり直さずにすむ。なお、GC版は、レバーを操作した時点で塔の外に新たな邪教徒が出現するので注意。

⬆③で敵を倒すときは、投げられた直後のダイナマイトを撃つのも手。



かならず出現する敵

城-25 レバーを操作したあと

城-25 レバーを操作して1Fへ降りたあと

城-24 時計塔外部／城-26 門番の廊下

※1……条件を満たすたびに、いずれかの敵が合計8体まで出現。ただし、追加出現の敵が4体いると、一時的に出現が止まる。EASYでは出現しない
※2……EASYでは出現しない

城-27 領主の間

18 扉が閉ざされる

入口から少し離れた場所まで進むと、ふたつある扉が両方とも鉄格子でふさがれて、部屋のなかに閉じこめられる。この鉄格子を開けるためには、奥にいるガラドールを倒す必要があるのだ。逃げることはできないので、右下のような方法で戦おう。

19 落とし穴で城の地下へ

この部屋に入ると、サラザールが作動させた落とし穴によって、城-28 旧用水路Aへ落とされてしまう。穴に落ちた直後に、画面に○＋✕が表示されたら、正しいボタンをすばやく押そう。押すのが間に合わなかった場合はゲームオーバーだ。

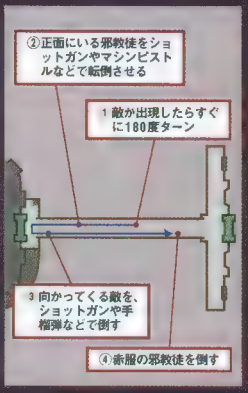
アクションボタン・イベント

↑穴に落ちるレオンを見てアシュリーが叫んだら、その直後にボタンを押そう。

TACTICAL ADVICE

8 橋の途中ではさみ撃ちにされる

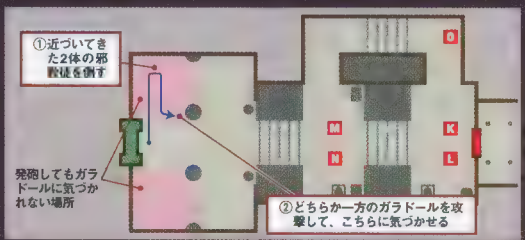
ここまで進むと、橋の両端に新たな邪教徒が出現する(EASYをのぞく)。下の図のように戦って、敵を倒していこう。なお、②で転倒させた敵は、■の敵が撃ったロケットランチャーの爆風で倒せることが多い。もしロケットランチャーを撃たなかったら、ショットガンなどでトドメを刺すこと。ただし、■の敵は少し遅めにロケットランチャーを撃ってくる場合もある。そのときは、扉の近くにいると爆風に巻きこまれるので注意。



9 ガラドールに気づかれない場所で戦え

入口の両脇(下の図でピンク色の範囲)では、銃を撃っても部屋の奥にいるガラドールに気づかれない。これを利用して下の図のように行動すれば、ガラドールを1体だけおびき寄せることができる。ガラドールが近づいてきたら、ピンク色の範囲内でのみ攻撃を行なって倒そう。そのあとは、残りのガラドールを攻撃してこちらに気づかせてから、入口●そばでふつうに戦えばいい。

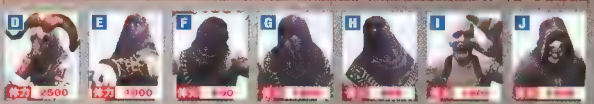
なお、ガラドールと戦っているときは、手前側の階段をのぼらないように注意。階段をのぼるとガラドールに気づかれるうえ、階段の下から新たな邪教徒が出現するからだ。



かならず出現する敵

城-24 初期配置

城-24 橋を進んだあと



城-26 初期配置

[注] D……倒すと金の腕輪を落とす　K～L……倒すと15000PTASを落とす　O……倒すと救急スプレーを落とす
A～K……EASYでは出現しない

城-28 旧用水路A／城-29 旧用水路B

20 入口の扉が壊される

統-28 旧用水路Aへつづく扉は、この位置まで進むと壊されて、あともどりできなくなってしまう。通路の奥へ向かう前に、アイテムの取り忘れがないかどうか確認しておこう。

⬆壊れた扉に近づくと画面に「開ける」と表示されるが、開けることはできない。

21 天井と床からの攻撃を避けよう

これらの場所のどちらかを通り過ぎたあとは、約8秒移動するたびに、ヴェルデューゴが床か天井から攻撃を仕掛けてくる。床からの攻撃は、L1＋R1を押せば避けることが可能。天井からの攻撃は、●＋✕かL1＋R1のうち、画面に表示されたほうを押して避けよう(どちらのボタンが表示されるかはランダムで決まる)。この時点ではまだ敵を倒せないので、攻撃をかわしながら奥の部屋を目指すこと。

⬆天井から砂利が落ちてきたら、その直後に頭の上から敵の攻撃がくる。●＋✕かL1＋R1を押す準備をしよう。

⬆下が水路になっている場所では、水しぶきが上がったあとに足元から攻撃してくる。L1＋R1を押して避けること。

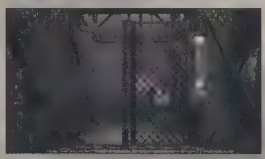
22 ヴェルデューゴが姿を現す

電力の制御装置を操作して電源を入れると、部屋の入口がシャッターでロックされる。ロックを解除するには、シャッターを調べて1分(EASYでは30秒)待てばいい。ただし、ロックを解除しようとするか、電源を入れて30秒(EASYでは20秒)が経過すると、部屋のなかにヴェルデューゴが出現する。以降は、液体窒素ボンベを倒して冷気を巻きちらすことができるので、これを利用してヴェルデューゴを凍らせつつ、左下のように戦おう。

⬆液体窒素ボンベから噴き出した冷気は、しばらくすると消えてしまうので注意。

23 エレベータに乗って移動

統-30 採掘場前へ下りるためのエレベータは、22で電源を入れてから4分(EASYでは3分)が経過するか、ヴェルデューゴを倒せば、乗ることができる。エレベータを操作して下へ向かった時点で、このChapterは終了だ。

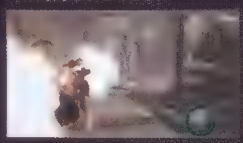


⬆エレベータが到着したときは、そのことを知らせるイベントシーンが挿入される。

TACTICAL ADVICE

倒しても逃げてもいい

ヴェルデューゴは体力が非常に多いので、倒すためにはかなりの弾薬が必要。マグナムやロケットランチャーといった、強力な武器を使って戦おう(戦いかたの詳細はP.145を参照)。なお、戦利品は得られなくなるが、戦わずに逃げるのも手。その場合は、「液体窒素ボンベのそばで待つ→近くへきたヴェルデューゴを凍りつかせて移動速度を遅くする」という行動をくり返して、エレベータが到着するまでの時間をかせぐこと。



⬆倒したい場合は、凍りつかせてからロケットランチャーを撃つのが一番ラクだ。

▶かならず出現する敵

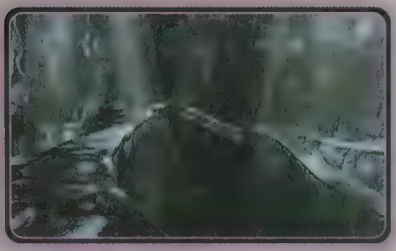
統-29 入口のロックを解除しようとしたあとか、電源を入れて一定時間が経過したあと

ヴェルデューゴ

【注】A……倒すと王冠の宝石を落とす

AREA 古城

Chapter 4-2



チェーンソー男やエルヒガンテ、ノビスタドールといった強敵が連続で現れるうえ、即死の危険があるトラップも待ち受けている。探索を行なう範囲はそれほど広くないが、先へ進むためにはかなり苦労するだろう。

入手できるアイテム

武器・弾薬	数
手榴弾	2
焼夷手榴弾	1
閃光手榴弾	2
ハンドガンの弾(10)	3
マグナムの弾(5)	1
ショットガンの弾(10)	1
ショットガンの弾(5)	3
マシンピストルの弾(50)	1

回復アイテム	数
ハーブ(緑)	4
ハーブ(赤)	1
救急スプレー	1

宝	数
2800PTAS	1
5000PTAS	1
10000PTAS	0/1
15000PTAS	2

キーアイテム・宝	数
スピネル	1
ヴェルベット・ブルー	2
発破用のダイナマイト	1
王冠の紋章	1

ファイル
ルイスのメモ 2

？……2

STORY DIGEST Chapter 4-2

↑巨大な掘削機が設置された採掘場に足を踏み入れるレオン。その姿を見つけた村人たちが、武器を振りかざして襲いかかってきた。

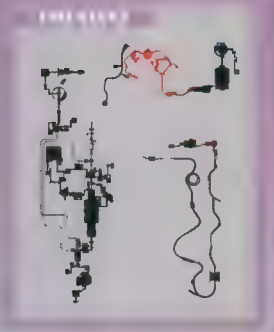
↑トロッコを動かして、レオンは発破用のダイナマイトを入手する。これを使えば、通路をふさいでいる岩を壊すことができそうだ。

↑溶鉱炉を訪れたレオンの前に、2体のエルヒガンテが出現。閉ざされた扉を開けて先へ進むためには、2体とも倒すしかない。

↑底の見えない大穴の周囲には、扉を持つ像と巨大な扉があった。石扉に記されている「2つの光」と、関係があるのだろうか？

↑地響きを立てて上下する岩が、レオンの行く手をはばむ。タイミングよく走れば、岩の下をくぐり抜けられそうだ。

↑遺跡の奥に置かれた石の棺を調べると、突然床がせり上がりはじめる。どうやら、上へのぼるための昇降機になっていたようだ。



手順❸ 再度、トロッコ運搬用のスイッチを操作する

手順❹ 発破用のダイナマイトを入手する

手順❺ 道をふさぐ岩を発破用のダイナマイトで爆破する

手順❻ エルヒガンテ2体を倒す

手順❶ トロッコ運搬用のスイッチを操作する

城-32 溶鉱炉 (→P.290)

城-33 奈落 (→P.292)

城-31 採掘場 (→P.290)

手順❷ ブレーカーを操作して電力を回復させる

手順❼ スイッチを押す

敵増殖人

城-30 採掘場前 (→P.290)

START

手順❽ スイッチを押す

手順❾ スイッチを押して鉄格子を開ける

手順❿ レバーを操作し、上下する巨大な岩をかわしながら進む

GOAL

手順⓫ 石の棺を調べて昇降装置を作動させる

※手順❼と手順❽は、どちらから行なってもかまわない

※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

城-30 採掘場前／城-31 採掘場

※1……トロッコ運搬用のスイッチを2回操作したあとに入手可能

城-32 溶鉱炉

castle

1 トロッコを下へ降ろす

トロッコ運搬用のスイッチを操作すれば、発破用のダイナマイトが積まれたトロッコを下へ降ろすことができる。ただし、スイッチを操作してしばらくすると、ブレーカーが落ちてトロッコを乗せたリフトが止まってしまう。採掘場の奥にあるブレーカーを操作して電力を回復させたのち、ふたたびトロッコ運搬用のスイッチを操作しよう。

⬆ブレーカーのほうへ行くときは、上から飛び降りてくる村人に注意すること。

2 ダイナマイトで岩を爆破

発破用のダイナマイトを入手したら、それを使って、道をふさぐ岩を爆破しよう。ダイナマイトは仕掛けてから約5秒後に爆発するので、急いで岩から離れること。ちなみに、この岩はロケットランチャーで爆破することもできる。

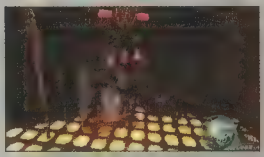
⬆岩の向こう側にいる敵は、ダイナマイトを仕掛ける前に倒しておくと安全だ。

3 2体のエルヒガンテが出現

奥へ進むと、扉が開いてエルヒガンテが2体出現する。これらの敵を倒すまでは部屋の外へ出られないので、滑車やレバーなどの仕掛けを使って戦おう(戦いかたの詳細はP.133を参照)。

4 滑車につかまって移動できる

足場にのぼってから滑車ですべり降りれば、溶鉱炉のフタを開くレバーの前へ、すばやく移動することが可能。エルヒガンテとの距離を離したいときなどに利用しよう。なお、レオンが足場の上にいるあいだは、エルヒガンテが『足場揺らし』を使ってくる。振り落とされるとダメージを受けてしまうので、その前にすべり降りること。



⬆滑車から降りたら、そのまま◉ボタンを押すだけでレバーを操作することができる。

5 溶鉱炉に敵を落とそう

このレバーを操作すると、部屋の中央にある溶鉱炉のフタが開く。エルヒガンテがフタの上にいるときに操作すれば、1体を溶鉱炉に落として倒せるのだ。ただし、その場合は戦利品が得られないほか、落とした敵に近づくと「道連れ」で攻撃されるので注意。なお、敵を落とすのに失敗した場合は、約30秒が過ぎるとフタが閉じて、ふたたびレバーを操作できるようになる。

⬆溶鉱炉にエルヒガンテを落とすと、安全装置が作動してフタを開けられなくなる。

TACTICAL ADVICE

ブレーカーを操作したあとの戦いかた

ブレーカーを操作してからこのあたりまで行くと、新たな敵が現れる。急いで、発破用のダイナマイトが入手できる通路へ向かおう。通路のなかなら敵に囲まれることがないので、有利に戦えるのだ。

⬆通路へ移動したあとは、近づいてくる村人やチェーンソー男をショットガンなどで攻撃すればいい。

▶かならず出現する敵

城-31 初期配置

城-31 トロッコ運搬用のスイッチを操作したあと　城-31 ブレーカーを操作して階段の下へ進んだあと　城-32 部屋の奥へ進んだあと

【注】A～D、G、J……EASYでは出現しない　J……倒すと10000PTASを落とす
K～N……出現している敵の数が10体以上だと、一時的に出現が止まる　O～P……倒すと15000PTASを落とす

滅-33 奈落

追加出現
ノビスタドール×5（※1） 体力 1000
条件 スイッチ①と②を両方とも押す前にいずれかの敵を倒す（※2）
※1……すべて出現する前にE～Fの敵が出現した場合は、そのぶんだけ出現数が減る
※2……条件を満たすたびに1体ずつ出現
追加出現
ノビスタドール×6 体力 1000
条件 スイッチ①と②を両方とも押す（※3）
※3……条件を満たしたあと1体ずつ出現。出現している敵の数が10体になると、一時的に出現が止まる
（→P.290）
スイッチ 1
(50)
(10)
スイッチ 2
(5)
スイッチ 3
6
7
スイッチ①と②を押し、鉄格子のスイッチ③を押したあとに通行可能
レバー
王冠の紋章
石の棺
8
滅-34
（→P.296）
脱出

6 スイッチを押すと通路が出現

先へ進むための通路は壁でふさがれており、通ることができない。洞窟内にあるスイッチ①とスイッチ②を押して、像が放つ光を壁に当てると、壁が溶けて通路が現れるのだ。そのあとは、通路の入口に降りている鉄格子を調べて、スイッチ③を押せばいい。なお、鉄格子が開いた時点で、コンティニューポイントが更新される。

↑大穴の手前の石碑には、先へ進む通路を出現させるためのヒントが記されている。

7 岩につぶされないように注意

通路の途中では、大きな岩が一定のタイミングで上下している。この岩は、触れるだけならダメージを受けないが、押しつぶされるとゲームオーバーになるので、うまく下を通り抜けよう。岩がある場所の手前で待ち、落下しきった岩に向かってまっすぐ走りつづければ、安全に通過できる。

なお、3～5個目の岩は、どんなにすばやく走っても、まとめて通り抜けることができない。壁にあるレバーを操作すれば4個目の岩が動かなくなるので、そのスキ間を利用して、3個目と5個目の岩を1個ずつ通り抜けよう。

↑2個目の岩を通り抜けるときは、段差をすばやく飛び降りるようにすること。

↑レバーから数えて2個目のロックがある位置で立ち止まるといい。

8 棺を調べて移動する

石の棺を調べると、床がせり上がって自動的に 旧城跡へ移動し、このChapterは終了となる。

2 ノビスタドールとの戦いを避けるルート

奈落では、敵を倒すたびに新たなノビスタドールが出現する。できるだけラクに進みたければ、右の図のような手順で、溶鉱炉と奈落を行ったりきたりしながら、ショットガンなどを使って戦おう。こうすれば、敵を倒したときに新たなノビスタドールが出現しても、奈落へもどってきたときにはすべていなくなっているのだ。ノビスタドールの戦利品がほしい場合は、スイッチ①がある洞窟で、入口から入ってくる敵を倒しつづければいい。

基本的にはP32と同じだが、敵の数が多い。③では合計5体、⑤では合計4体のノビスタドールを倒してから、溶鉱炉へもどること。

↑③で、敵がなかなか洞窟に入ってこないときは、入口のほうに近づいてみよう。

▶かならず出現する敵

初期配置

ノビスタドール

スイッチ①がある洞窟に近づいたあと

ノビスタドール

スイッチ①を押したあと

ノビスタドール

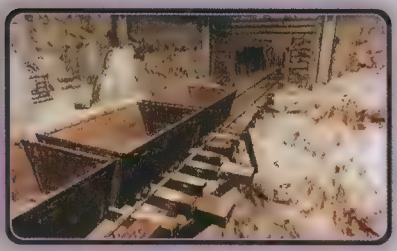
スイッチ①または②を押したあと

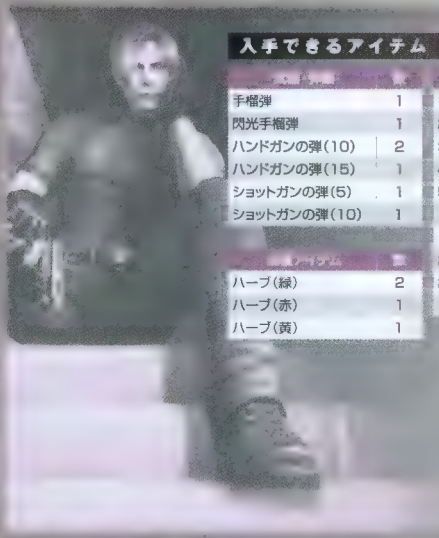
ノビスタドール

AREA 古城

Chapter 4-3

獅子のドアを開けるアイテムを手に入れるために、いったん地下を探索することになる。ショットガンが有効な場面が多いので、スタート地点で武器商人に改造してもらって、性能を上げておくといいだろう。





入手できるアイテム

手榴弾	1
閃光手榴弾	1
ハンドガンの弾(10)	2
ハンドガンの弾(15)	1
ショットガンの弾(5)	1
ショットガンの弾(10)	1

ハーブ(緑)	2
ハーブ(赤)	1
ハーブ(黄)	1

100PTAS	3
200PTAS	5
300PTAS	2
400PTAS	1
500PTAS	1
1500PTAS	1
1800PTAS	2
2000PTAS	1
2200PTAS	1
10000PTAS	3/4

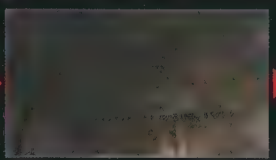
スピネル	5
ヴェルベット・ブルー	5
至高のロッド	1
封印のカギ	1
生け贄のモニュメント	1

エイダからの手紙

? ……7

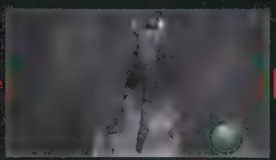
STORY DIGEST Chapter 4-3

⬆獅子のレリーフがついたドアには、「生け贄を捧げよ」との文字が。ドアを開ける方法を探して、レオンは地下へと向かう。

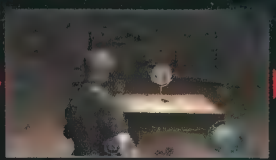


⬆部屋に閉じこめられたレオンの頭上に、じりじりとつり天井が迫る。押しつぶされる前に、何とかして天井を止めなければ！

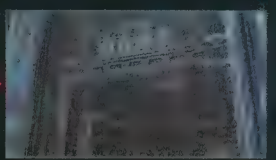
⬆トロッコに乗りこみ、坑道を突き進むレオン。しかし、待ち伏せていた敵がつぎつぎとトロッコへ飛び移り、襲いかかってくる。



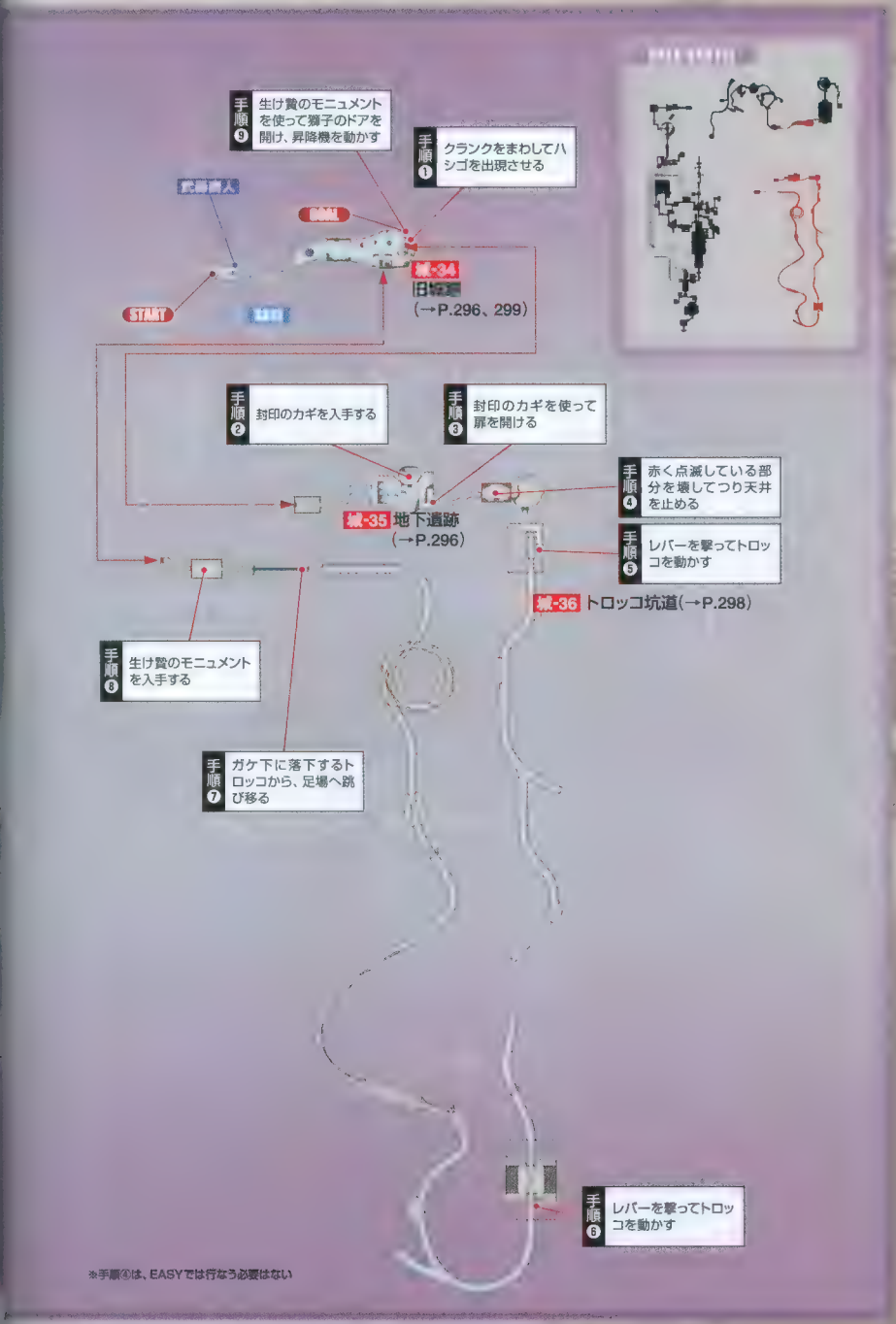
⬆突然レールが途切れ、宙に投げ出されたトロッコは深いガケの下へ。レオンはとっさに岩場へとジャンプし、危機を脱した。



⬆地下の最奥部にある扉を開けた先で、豪華やかなモニュメントを発見。どうやら、これが獅子に捧げる生け贄らしい。



⬆地下で手に入れた生け贄を捧げると、獅子のドアは音を立てて開いた。奥にある昇降機に乗れば、先へ進むことができそうだ。



※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

城-34 旧城跡／城-35 地下遺跡

1 クランクをまわして地下へ

クランクをまわすと、床の一部が開いて地下へつづくハシゴが現れる。獅子のドアはまだ開けられないので、ひとまず 敵-35 地下遺跡へ向かおう。

2 封印のカギがなければ開かない

この扉を開けるためには、小屋の2階にある封印のカギが必要だ。小屋のなかにはチェーンソー男がいるので、取りに行くときは注意すること。なお、カギを使って扉を開いた時点で、コンティニューポイントが更新される。

3 つり天井が降りてくる

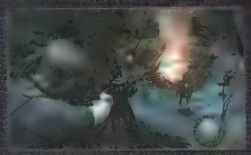
NORMALとPROFESSIONALの場合は、ここまで進むと入口がふさがれて、つり天井が降りてくる。約1分が経過すると押しつぶされてゲームオーバーになるので、その前に天井の赤く点滅している部分を攻撃して壊すこと。4ヵ所とも壊せばつり天井の動きが止まって、奥にある扉が開くのだ。なお、つり天井が動く前に、赤く点滅する部分を壊すことはできない。

↑天井が動き出すとブラーガが出現するので、先にハンドガンなどで倒しておこう。

TACTICAL ADVICE

T1 たき火のまわりにいる敵の倒しかた

たき火を囲んでいる村人たちは、ハシゴの上から攻撃すれば、ラクに全滅させることが可能。一番西側にあるハシゴをのぼったら、敵をハンドガンなどで攻撃してこちらに気づかせよう。あとは、ハシゴをのぼってきた敵をナイフで攻撃して、下に[illegible]とすのをくり返すだけだ。



↑マインスロアーの弾や手榴弾を、たき火の位置で爆発させるのも有効。

T2 小屋の2階にいるチェーンソー男の倒しかた

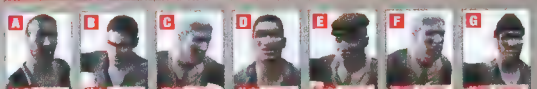
小屋の2階にはチェーンソー男がいるが、この敵は外からライフルで攻撃すれば安全に倒せる。ライフルの弾を節約したい場合は、2階のチェーンソー男がこちらに気づいている(=チェーンソーの音が聞こえる)状態で、小屋の外にあるハシゴをのぼろう。すると、チェーンソー男が窓から飛び降りると同時に、小屋の外に新たな村人が出現するので、ハシゴをのぼってくる敵を下の写真の要領で攻撃していけばいい。

↑窓わきでナイフをかまえて待ち、村人がきたらそのまま攻撃。チェーンソー男ならすばやくショットガンで攻撃する。

↑NORMALとPROFESSIONALは2階にもチェーンソー男がいる。

かならず出現する敵

敵-34 初期配置



A 村人(たいまつ) 体力 1000
B 村人(たいまつ) 体力 1000
C 村人(たいまつ) 体力 1000
D 村人(素手) 体力 1000
E 村人(たいまつ) 体力 1000
F 村人(素手) 体力 1000
G 村人(たいまつ) 体力 1000

敵-35 初期配置

H 村人(素手) 体力 1000
I 村人(オノ) 体力 1000
J 村人(素手) 体力 1000
K 村人(オノ) 体力 1000
L 村人(オノ) 体力 1000
M 村人(たいまつ) 体力 1000
N 村人(オノ) 体力 1000
O 村人(オノ) 体力 1000
P 村人(たいまつ) 体力 1000
Q 村人(たいまつ) 体力 1000
R チェーンソー男 体力 1000

敵-35 つり天井が動き出したあと(※4)

S チェーンソー男 体力 6000
T ブラーガ 体力 1000
U ブラーガ 体力 1000

※4……EASYでは部屋に入った直後に出現する
[注] M、O、R……EASYでは出現しない　R～R……倒すと10000PTASを落とす　T～U……その時点で出現している敵と入れかわりで出現する

城-36 トロッコ坑道／城-34 旧城跡

▶かならず出現する敵

城-36 初期配置

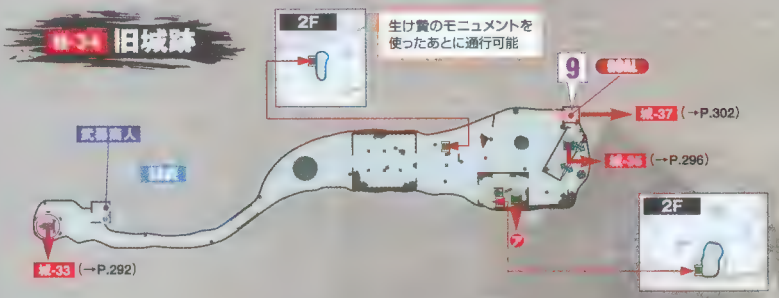
追加出現

村人(包丁)	体力 1000
村人(オノ)	体力 800
村人(オノ)	体力 1000
村人(オノ)	体力 1200
村人(たいまつ)	体力 1200

条件 トロッコが停止している(※1)

※1……上記の5種類の敵が合計13体(EASYでは7体)出現。敵の種類は1体ごとにランダムで決まる。出現している敵の数が6体以上だと、一時的に出現が止まる

[注] L、T……倒すと10000PTASを落とす



4 レバーを撃つとトロッコが動く

3両編成のトロッコに乗ったら、横にあるレバーをハンドガンなどで撃ってトロッコを動かそう。なお、トロッコの各車両は、アクションボタン『飛び越える』で自由に行き来ができる。敵が出現する前に、戦いやすい位置(右下参照)へ移動しておくこと。

5 障害物を避けよう

レオンの頭の高さに細長い板が張られており、ぶつかるとダメージ(攻撃値:1200)を受けてしまう。攻撃を当てて壊すか、L1+R1を押して避けよう。ちなみに、敵が板にぶつかった場合は、かならず即死するうえ板も壊れるので、避けたりする必要はない。

6 トロッコがスピードアップ

下り坂にさしかかるとトロッコの速度が上がり、レオンも敵も車両を移動できなくなる。これ以降は、銃やオノなどの飛び道具がほとんど命中しないので、自分と同じ車両に敵がいるとき以外は、攻撃しないほうがいいだろう。

7 足場へ跳びつく

トロッコがこの場所まで進むと、レールが途切れてガケに投げ出されてしまう。●+✕かL1+R1のうち、画面に表示されたほうを押して跳ぶこと(どちらのボタンが表示されるかはランダムで決まる)。足場へ跳び移ったら、すぐに●ボタンを連打してよじ登ろう。なお、アクションボタン『跳ぶ』や『よじ登る』の入力に失敗すると、ゲームオーバーだ。

アクションボタン・イベント

⬆トロッコの速度が上がったあと、せまいトンネルに入って出口へ近づいたところで、押すべきボタンが表示される。

8 生け贄のモニュメントを入手

台座の上に置かれた生け贄のモニュメントを取ると、壁が開いて通路が出現する。その奥にあるハシゴをのぼれば、城-34 旧城跡へもどれるのだ。

9 昇降機に乗って上へ

生け贄のモニュメントを使えば、獅子のドアを開けることができる。ドアのなかに入って昇降機を操作すれば、このChapterは終了だ。

TACTICAL ADVICE

トロッコに飛び移ってくる敵の倒しかた

トロッコが走っているあいだは、基本的に最後尾で進行方向を向いて立とう。こうすれば、周囲の様子がよく見えるうえ、敵に囲まれにくいからだ。トロッコに飛び移ってきた敵は、おもにショットガンで攻撃するといい。ただし、近くにいる敵から寄生体が出現すると、連続でダメージを受ける危険があるので、自分と同じ車両へ移動してくる前に攻撃すること。

ちなみに、敵が飛び移ってくる

⬆敵を足場から落として倒す場合は、先頭の車両からショットガンで狙おう。

前に攻撃すれば、足場から落として一撃で倒すことができる。戦利品は得にくくなるが(→P.372)、ふつうに戦うよりも安全に進めるので、狙ってみるのもいいだろう。

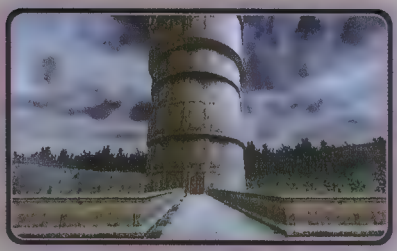
停止したトロッコをふたたび動かすには

この場所まで進むとトロッコが停止し、村人たちが飛び移ってくる。トロッコを動かすためには、奥のレバーを攻撃する必要があるのだ。停止しているあいだはつぎつぎと村人が現れるので、近くにいる敵をショットガンで転倒させたのち、ハンドガンなどですばやくレバーを撃とう。なお、最初に飛び移ってくる敵のなかには、チェーンソー男がいる。レバーを狙っているときに、攻撃を受けてしまわないよう注意。

AREA 古城

Chapter 4-4

最後にサラザールとの決戦が待つ、古城の探索のしめくくりとなるChapter。アクションボタンで危険を回避する場面が多く、入力に失敗するとゲームオーバーになってしまう。イベントシーン中も気を抜かないこと。



入手できるアイテム

武器	数
焼夷手榴弾	2
閃光手榴弾	2
ハンドガンの弾(10)	3
ハンドガンの弾(15)	3
マグナムの弾(5)	1
ショットガンの弾(5)	2
ショットガンの弾(10)	3
ライフルの弾(3)	1
ライフルの弾(5)	1
ライフルの弾(10)	1
マシンピストルの弾(50)	2
マシンピストルの弾(100)	1

ハーブ・スプレー	数
ハーブ(緑)	4
ハーブ(赤)	1
ハーブ(黄)	1
卵(※1)	1
救急スプレー	2

宝	数
5000PTAS	1
5500PTAS	1
50000PTAS	1

キーアイテム・宝	数
スピネル	2
ヴェルベット・ブルー	1
金の腕輪	1

ファイル
(なし)

? ……12

※1……どの色になるかはランダムで決まる

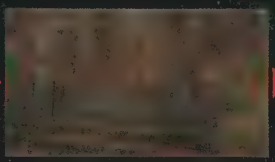
STORY DIGEST

エレベータを降りたレオンは、おごそかな雰囲気の大聖堂を訪れる。そこには、巨大なサラザールの像がそびえ立っていた。

塔のなかへと足を踏み入れるレオン。その前に現れたサラザールは、塔の頂上でアシュリーに洗礼をほどこすと言い放つ。

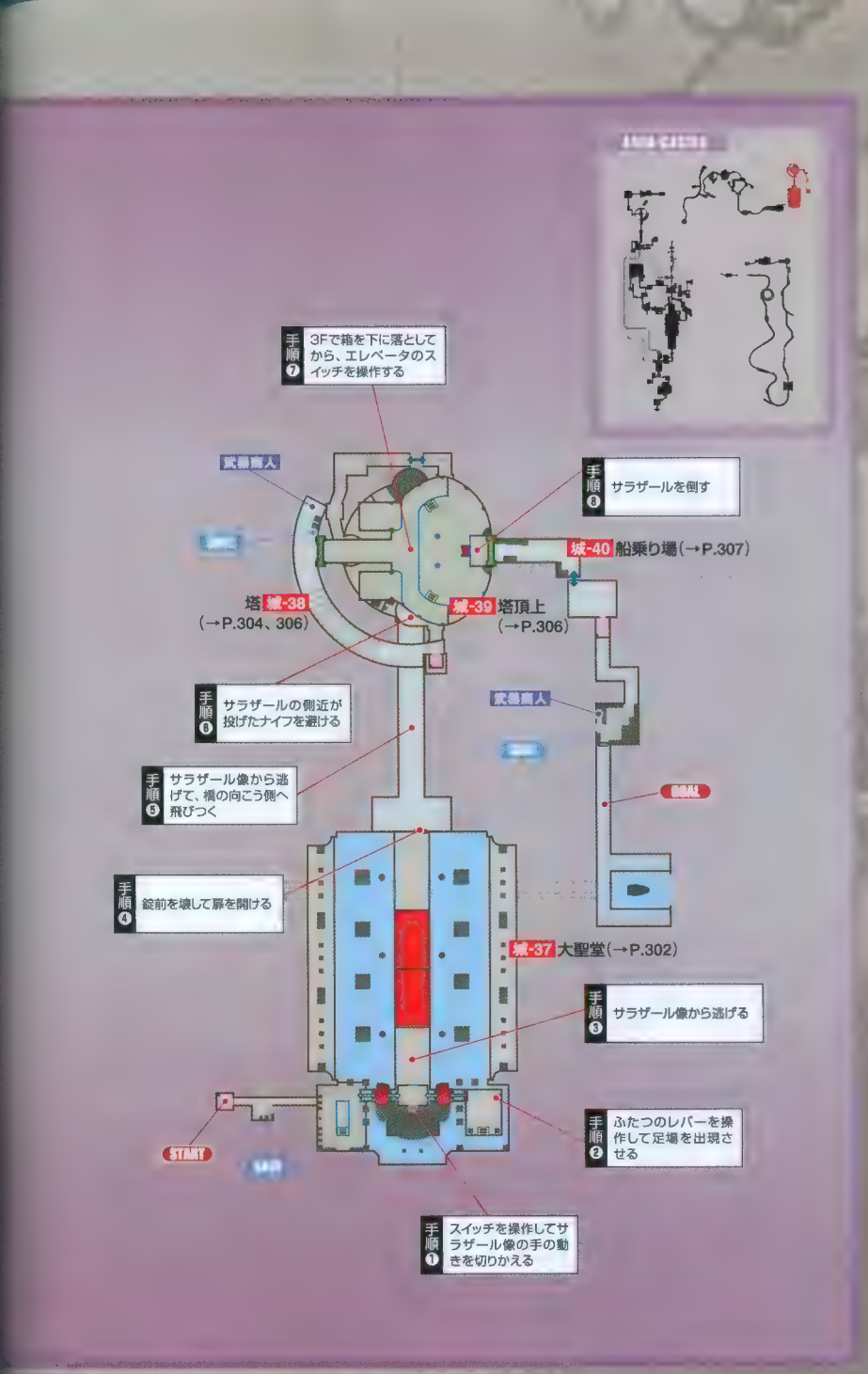
邪教徒たちを倒し、レオンは塔の頂上に向かう。しかし、洗礼が終わったアシュリーは、すでに鳳凰へと連れ去られていた。

寄生体の母体と融合したサラザールが、おぞましい化け物へ姿を変えて襲いかかってくる。いまこそ、決着をつけるときだ。



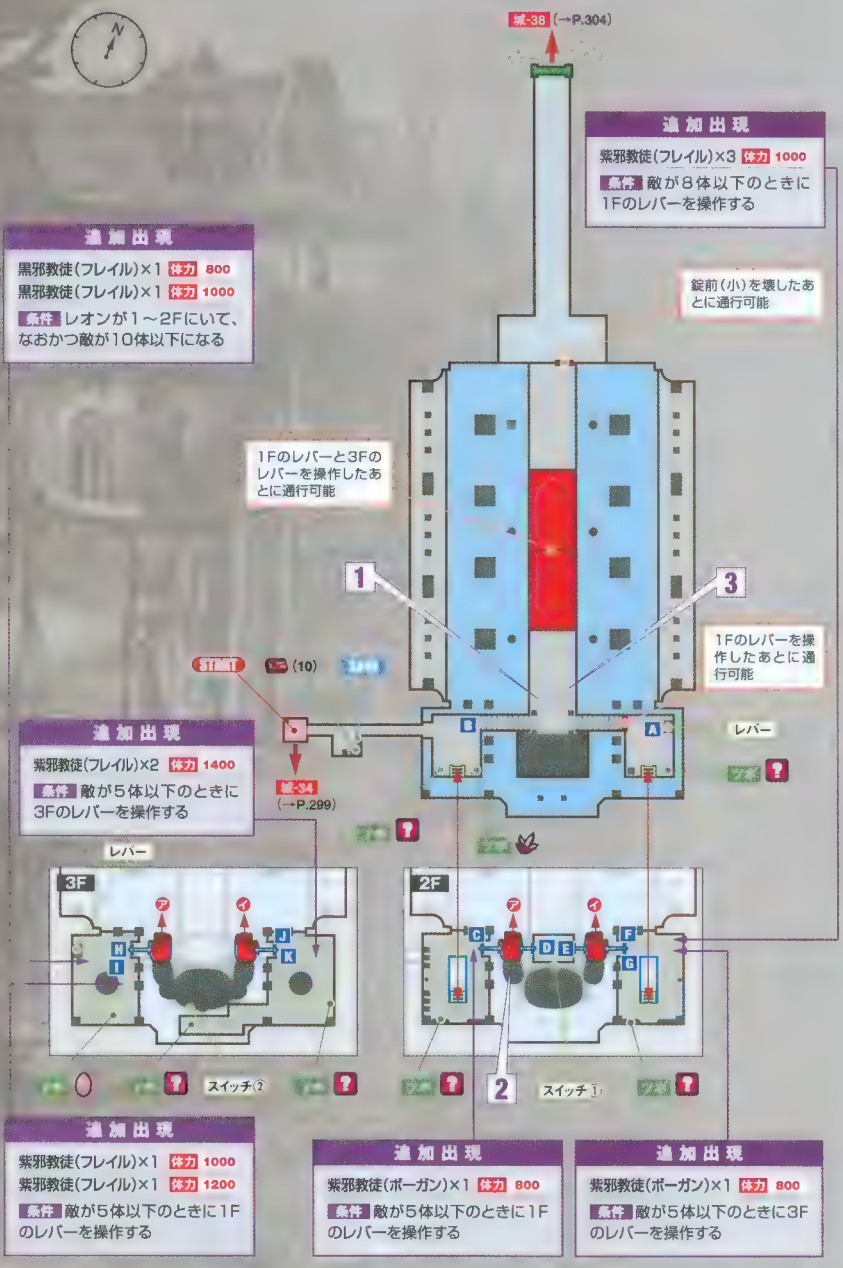
激しい戦いのすえ、レオンの攻撃を受けて力尽きるサラザール。寄生体の母体がくずれ去ると、そこには奥へつづく扉があった。

からかうような口調で、レオンに問いかける工イダ。しぶしぶながらも、レオンは彼女のボートで鳳凰へと向かうことにする。



※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

城-37 大聖堂


城-38 (→P.304)
追加出現
紫邪教徒(フレイル)×3 体力 1000
条件 敵が8体以下のときに1Fのレバーを操作する
追加出現
黒邪教徒(フレイル)×1 体力 800
黒邪教徒(フレイル)×1 体力 1000
条件 レオンが1～2Fにいて、なおかつ敵が10体以下になる
錠前(小)を壊したあとに通行可能
1Fのレバーと3Fのレバーを操作したあとに通行可能
1
3
1Fのレバーを操作したあとに通行可能
(10)
追加出現
紫邪教徒(フレイル)×2 体力 1400
条件 敵が5体以下のときに3Fのレバーを操作する
城-34 (→P.299)
レバー
3F
2F
スイッチ②
スイッチ①
2
追加出現
紫邪教徒(フレイル)×1 体力 1000
紫邪教徒(フレイル)×1 体力 1200
条件 敵が5体以下のときに1Fのレバーを操作する
追加出現
紫邪教徒(ボーガン)×1 体力 800
条件 敵が5体以下のときに1Fのレバーを操作する
追加出現
紫邪教徒(ボーガン)×1 体力 800
条件 敵が5体以下のときに3Fのレバーを操作する

1 通路が沈められる

この場所までくると、邪教徒がレバーを操作して、通路を水のなかに沈めてしまう。サラザール像のそばにあるふたつのレバーを操作すれば、ふたたび通路が現れて先へ進めるようになるのだ。ただし、レバーを操作すると新たな邪教徒が出現するので注意。

2 像の手に乗って移動

通路が沈んだあとに動き出すサラザール像の手に乗れば、2Fや3Fとのあいだを行き来することが可能。最初は像の左手が上下に動いているが、像の下腹部にあるスイッチ①を操作すると、スイッチを倒した方向の手が上下に動くようになる。さらに、像の背中にあるスイッチ②を下に倒すと、両手が上下左右に動き出す(左下の図を参照)。手の動きを切りかえながら、レバーがある場所を目指そう。

■スイッチと手の動きの対応

スイッチ①を右側に倒す
スイッチ①を左側に倒す
スイッチ②を下に倒す

↑手の動きを切りかえるスイッチは、銃などの攻撃を当てることでも操作可能。

↑下腹部のスイッチは、右に倒れた状態だと左手が、左に倒れた状態だと右手が動く。

3 サラザール像から逃げよう

通路を出現させて先へ進むと、サラザール像が動き出してレオンを追いかけてくる。●ボタン連打で走り、急いで像から逃げよう。走っているときにほかのボタンが表示されたら、●ボタンの連打をやめて正しいボタンを押すこと。途中にある扉は、ナイフなどで錠前を壊せばすばやく開けることができる。像に追いつかれたり、表示されたボタンをすぐに押せなかった場合はゲームオーバーだ。なお、サラザール像が動き出した時点でコンティニューポイントが更新され、以降は像が動き出す直前の場面から再開となる。

アクションボタン・イベント

↑走りはじめると、まずは左側の柱が倒れてくる。L1を押して避けること。

↑つぎは右側の柱が倒れる。●ボタンの連打を止めて、R1を押そう。

↑今度は左右両側の柱が同時に倒れてくるが、L1+R1を押せば避けられる。

↑扉から出て像が倒れてきたら、L1+R1を押して橋の向こう側に飛びついたのち、●ボタン連打でよじ登ろう。

かならず出現する敵

敵-37 通路を進んだあと

A 赤邪教徒(フレイル)
B 黒邪教徒(フレイル)
C 黒邪教徒(フレイル)
D 黒邪教徒(フレイル)
E 黒邪教徒(フレイル)
F 黒邪教徒(フレイル)
G 黒邪教徒(フレイル)
H 黒邪教徒(フレイル)
I 黒邪教徒(ボーガン)
J 黒邪教徒(フレイル)

K 黒邪教徒(フレイル)

[注] A……倒すと5000PTASを落とす　I……EASYでは出現しない

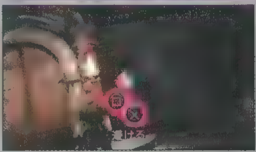
塔(1～3F)

塔(3F)
塔(2F)
塔(1F)
(5)
4F(→P.306)
スイッチ
レバー
5
6
4
(10)
A
B
C
D
E
F
G
H
I
追加出現
紫邪教徒(大カマ)×1 体力 1000
条件 3Fまで移動したあと、敵が6体以下になる
紫邪教徒(盾)×1 体力 1000
条件 上記の敵が出現したあと、敵が6体以下になる

4 投げられたナイフをかわせ

塔のなかに入るとサラザールが登場し、彼との会話がはじまる。会話の途中でサラザールの側近がナイフを投げてくるので、◎+⊗か L1 + R1 のうち、画面に表示されたほうを押して避けること（どちらのボタンが表示されるかはランダムで決まる）。ボタンを押すのが間に合わなかった場合はゲームオーバーだ。うまくボタンを押してナイフを避けた時点で、コンティニューポイントが更新される。

アクションボタン・イベント



⬆ナイフをつかむ手がアップになった直後に、押すべきボタンが表示される。

5 レバーを操作するとタルが転がる

柱についているレバーを操作すると、すぐ横の天井から巨大なタルが現れて、階段を転がり落ちていく。タルには、通常のタルと燃えているタルの2種類があり、レオンや邪教徒はこれにぶつかるとダメージを受けるのだ（攻撃値：600）。さらに、燃えているタルは、何かにぶつかると爆発するので注意すること（攻撃値：1200）。ちなみに、タルを出現させたあとは、約5秒が経過するまで、レバーを操作してもつぎのタルが出現しないようになっている。

⬆塔をのぼりはじめた直後には、邪教徒がこのレバーでタルを転がしてくる。

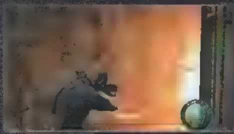
⬆階段に近い位置でレバーを操作すると、落ちてきたタルに当たってしまうので注意。

TACTICAL ADVICE

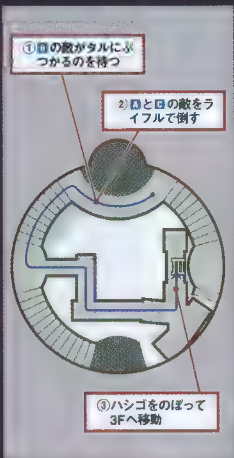
1 貨物用のエレベータに乗るまでの戦いかた

階段をのぼると敵が出現し、タルを転がしてくる。右の図の要領で敵を倒しつつ、3Fへ向かおう。①で、Bの敵がタルに当たらないタイミングで走ってきた場合は、[illegible]を当てて足止めするといい。

3Fへたどり着いたあとは、レバーを操作してタルを転がし、奥の入口から現れた邪教徒たちを倒していく。タルに当たらなかった敵がハシゴをのぼってきたときは、[illegible]して下へ落とすこと。敵がすべていなくなったら、[illegible]の邪教徒（ダイナマイト）をライフルで片づけたあと、1Fで[illegible]の敵を倒して戦利品を入手しよう。

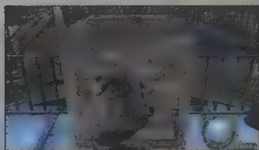


⬆[illegible]で待つときは、燃えているタルの[illegible]に巻きこまれないように[illegible]



6 エレベータを動かす

3Fから上へ行くための貨物用エレベータは、最初は重量オーバーで動かすことができない。ふたつの箱を押して下へ落とし、重量を軽くしてから、スイッチを操作しよう。エレベータが動き出したら、P.307を参考に、現れた敵を倒すこと。なお、スイッチを操作するとコンティニューポイントが更新され、以降はスイッチを操作する直前の場面から再開となる。



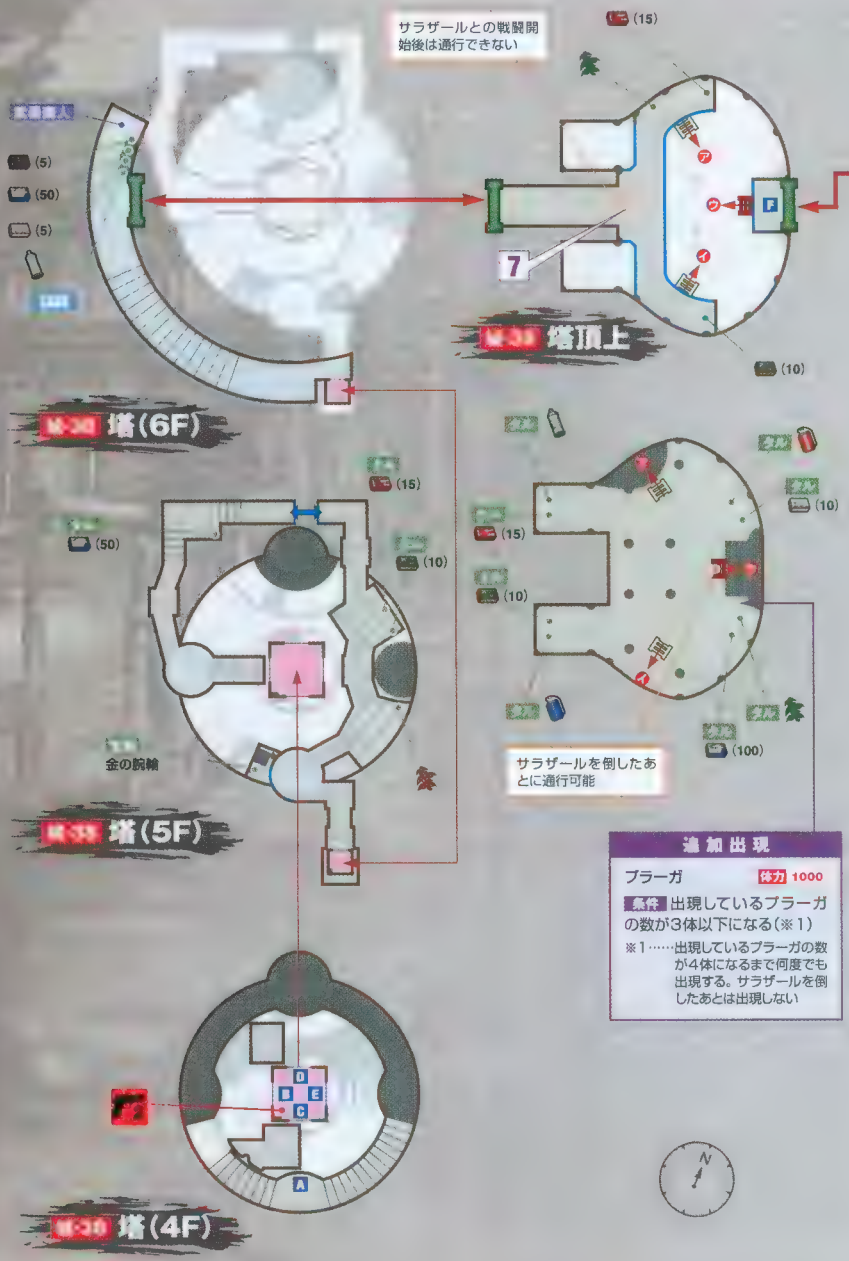
⬆ふたつの箱は、エレベータの外へ向かってしか押すことができない。

かならず出現する敵

城-38 2Fまで移動したあと				城-38 3Fまで移動したあと				
A 紫邪教徒（素手）	B 紫邪教徒（大カマ）	C 紫邪教徒（大カマ）	D 紫邪教徒（ダイナマイト）	E 紫邪教徒（フレイル）	F 紫邪教徒（素手）	G 紫邪教徒（素手）	H 紫邪教徒（フレイル）	I 紫邪教徒（フレイル）

【注】E……倒すと5500PTASを落とす

城-38 塔(4～6F)／城-39 塔頂上



追加出現

ブラーガ　体力 1000

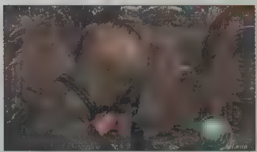
条件 出現しているブラーガの数が3体以下になる(※1)

※1……出現しているブラーガの数が4体になるまで何度でも出現する。サラザールを倒したあとは出現しない

城-40 船乗り場

7 サラザールとの対決

部屋に入って通路を進めば、ついにサラザールとの決戦だ。敵はやや離れた位置にいるので、ライフルなどを使って戦うといい(戦いかたの詳細はP.149を参照)。サラザールを倒したら、落ちているアイテムや戦利品を拾ってから、先へ進もう。なお、戦いがはじまると、部屋の入口が鉄格子でふさがれるため、これ以降は 城-38 塔へ引き返すことができない。



↑扉を背にして戦えば、ダメージをまったく受けずに倒すのも、それほど難しくない。

8 エイダとともに孤島へ

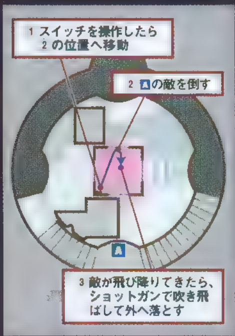
この場所まで進むとChapter 4-4が終わり、エイダが操縦するボートに乗って、孤島へと向かうことになる。

TACTICAL ADVICE

飛び降りてくる敵はショットガンで倒す

エレベータを動かしたあとは、上から邪教徒たちが飛び降りてくる。敵が2体以上乗っているあいだはエレベータが止まってしまうので、手早く倒していこう。

スイッチを操作したら、NORMALとPROFESSIONALの場合は左下の図の①と②を行なって、A の敵を倒す。そのあとは、飛び降りてくる敵を攻撃していくだけでいい。また、戦利品は得られないが、図の③を実行して敵をエレベータから落とせば、弾を少し節約できる。城-38 A の反対側の足場にも邪教徒(ボーガン)がいるので、ショットガンなどで倒そう。

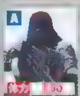


↑ A の邪教徒(ボーガン)を倒すときはショットガンを使うとラクだ。

↑柵がない部分へ敵を吹き飛ばせば下へ落として簡単に倒すことが可能。

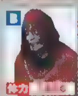
▶かならず出現する敵

城-38 エレベータのスイッチを操作したあと



紫邪教徒(ボーガン)

城-38 エレベータが4Fまで上昇したあと



赤邪教徒(素手)

赤邪教徒(素手)

城-38 B または C の敵を倒したあと

赤邪教徒(素手)

赤邪教徒(フレイル)

部屋の奥へ進んだあと

サラザール

【注】A……EASYでは出現しない　B～E……倒したあと、赤邪教徒の数が2体以下になると、同じ敵がふたたび出現する(合計14～18体まで)
F……倒すと50000PTASを落とす

石造りの通路に、サブマシンガンの奏でる銃撃音が、まるでひと繋がりの地鳴りのように響き渡る。

その音から判断して、火薬を増量して破壊力を向上させた特殊な強装弾であるらしかった。通常なら反動による弾着の拡散がひどく、携帯性を重視した短機関銃などに使える代物ではなかったが、その火線はほとんどぶれることなくレオンを追いかけてくる。遮蔽(しゃへい)物の影へと飛び込むのが一瞬でも遅かったなら、集中した弾雨を浴びて肉塊にされていたであろう精度の高い連続射撃であった。

ジャック・クラウザーの鋼のような筋肉が、手の中から跳び出そうとするマシンガンを完全に抑え込んでいた。凄まじいまでの反動を力ずくで殺し、かつてのパートナーはぎらつく殺意を、死角に隠れたレオンに放つ。

風化しきっていた石壁が、一点に叩き込まれる強化弾の衝撃で粉砕された。弾け飛ぶ石のかけらに背を打たれ、レオンは低くうめいて走り出す。崩れ落ちる途中で折れた石柱の影を縫い、階段を一気に上がって東側に身を進めた。撃ち返す余裕はない。容易に反撃を許す相手ではないことを、レオンは身に沁みて知っている。

クラウザーは優秀な合衆国エージェントだった。背中を預ける相棒として、これほどまでに頼りになる男もレオンは知らない。ともに諜報活動に従事していた時も、そして2年前の出来事――クラウザーが命を落としたはずの不可解な事故のあとも。この随一級のエージェントが敵として現れたことは、レオンにとって怪物の群れに襲われるよりもなお悪い状況を意味した。

ただ、亡霊が甦ったという驚きはすでにない。今にして思えば、組んでいた頃からクラウザーが離反する予兆はあったように思える。レオンは熱心な愛国者(パトリオット)などでは決してなかったが、それでもパートナーの内面から時折浮かび上がる、国家への忠誠の影に潜んだ不満と渇望を違和感として覚えることがあった。テロが激化し、彼らがひっきりなしに対応へと駆り出されていたあの頃、移動途中の輸送機の中で、合衆国の舵取りは間違っているとつぶやいていたクラウザーの表情をレオンは忘れていない。それはつい先刻までのミッションで彼らが戦っていた、手段を選ばぬ狂信的な過激派テロリストと同種のものだった。

Chapter 5 Fiery Justice

死を偽装して足跡を消し、クラウザーは元ラクーン市警特殊部隊S.T.A.R.S.隊長にしてアンブレラ工作員であったアルバート・ウェスカー率いる非合法組織へと奔った。アンブレラを復活させ、その危険極まりないテクノロジーを用いて世界を主導せんとする、狂った秘密結社の走狗となり果てたのだ。

入念に罠の仕掛けられた遺跡で、クラウザーの神出鬼没の波状攻撃をかわしながら、レオンは反撃の糸口を探り続ける。

「お前は何のために戦っているんだ？」

頭上から、あざけりを含んだ声が降り注いだ。夜明け前の暗い空を背に、クラウザーが余裕にゆるんだ表情でレオンを見下ろしている。何が楽しくて、お前はこんな地獄で遣い回っている？　もっと楽な、快楽を貪るように生きる選択肢があっただろう――そう、欲望に身を委ねた男は問うていた。

剛直な兵士だった面影は、そのにやけた顔にはない。レオンは不意に、胆の奥底がかっと熱くなるのを感じた。撃たれたかのような熱が膨れ上がる。ふざけたことを抜かすなと、思わず叫んでしまいそうだった。

――こいつも、昔はいい奴だった。何が人間を変える？　戦場の狂気か、それとも不条理なこの世界か？

奥歯を軋らせて叫びを噛み殺し、彼は道を違えたパートナーを睨む。

「さあな。トラウマかもな」

「フン、アンブレラか」

この答えに、クラウザーは馬鹿にするように鼻を鳴らした。くだらないことにこだわって、大局を見ようとしない愚かな人種だと、蔑んだ目が雄弁に語っていた。興味を失ったと言わんばかりの態度で、クラウザーの姿は階上に消える。

対人感知型の自走爆雷が、センサーを光らせながら代わりに迫りくる。それらを的確な射撃で破壊し、レオンは遺跡の上層へ走った。そして改めて自問する。

――俺は、何のために戦い続けている？　6年前、あの消えた街に感情を置き去りにしてきたレオン・S・ケネディは、心のないゾンビのように生きて、だからこそ変わらずに戦えているのか？　このバランスを失った、欲望と憎悪だけが拡大する世界で――

刹那、平手で頬を打たれるようなフラッシュバックが彼を襲った。

"違うよね？"と、女神を背負った大きめのジャケットにくるまった少女が言う

"嘘いわね！"と、ともに地獄を生き延びたポニーテールの戦友が眉根を寄せる。

"純粋すぎるわ"と、あの日のエイダが微笑む　"でも、それでいいのよ。あなたは真っ直ぐに怒ればいい。あなたがそう感じるものは、本当は誰もが戦うべきものなの"

過去の幻たちに叱咤され、レオンは目の前の霧が急速に晴れ、惑う心が凍え渡っていくのを感じる

今はもう存在しないはずの心の空洞に灯っているのは、失くしたと思い込んできた熱情だった。警察官を志した若き日の、悪を憎む目映いまでの炎　小さな幸せを踏みにじる醜い欲望への、変わることのない烈火の怒りであった。

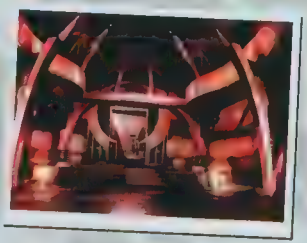
レオンの動きが変わったのを察し、クラウザーが眼前に立ちはだかる。その表情には、逃げ場を失って死力を振り絞る獲物を、たっぷりと絶望させてからいたぶり殺そうとする獣の愉悦が読み取れた。

「決着をつけるか」

マシンガンを投げ捨て、逞しい上半身を露わにした男は虚空に左腕をかざす。その皮膚が不気味に波打つのをレオンは見た。血管が浮き上がり、鍛えられた腕は瞬く間に変容し始める。プラーガに肉体を作り替えられるおぞましい幻覚が、既視感となって目の前の光景に重なった。

刃状に肥大した左腕を誇らしげに掲げ、寄生体の虜となった男が跳躍する。

正義を失い、人であることもやめたかつての友を、レオンはひとりの人間として迎え撃つ。己の胸に燃え盛る、戦い続ける理由を信じて――。



text by BENNY MATSUYAMA

AREA 第5章

Chapter 5-1

新たな探索の舞台となる孤島では、ガトリング男など、これまで戦ったことのない強敵がつぎつぎと出現する。これらの敵と対等に渡り合えるように、武器の買いかえや改造は計画的に行なっていこう。

入手できるアイテム

武器アイテム	数
サーモスコープ	1
手榴弾	2
焼夷手榴弾	3
閃光手榴弾	3
ハンドガンの弾(10)	4
マグナムの弾(3)	2
ショットガンの弾(5)	5
ショットガンの弾(10)	2
ライフルの弾(3)	3
ライフルの弾(5)	4
マシンピストルの弾(25)	3
マシンピストルの弾(50)	2

回復アイテム	数
ハーブ(緑)	10
ハーブ(赤)	3
ハーブ(黄)	3

金品	数
2000PTAS	1
5000PTAS	6
15000PTAS	1

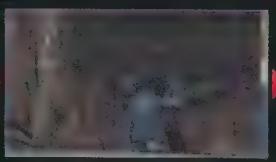
キーアイテム	数
エメラルド	7
金の聖猫像	1
信義の光(赤)	1
黄銅の懐中時計	1
冷凍室のカードキー	1
ゴミ処理場のカードキー	1
監禁部屋のカードキー	1

ファイル
ルイスのメモ 3

? ……4

STORY DIGEST Chapter 5-1

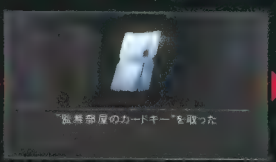
↑アシュリーが連れ去られたという孤島に到着するやいなや、エイダはレオンを置き去りにして、どこかに消えてしまった。



↑気を取り直し、ひとり孤島を探索していると、戦闘員に運ばれていくアシュリーを発見。早く彼女を救出しなければ!

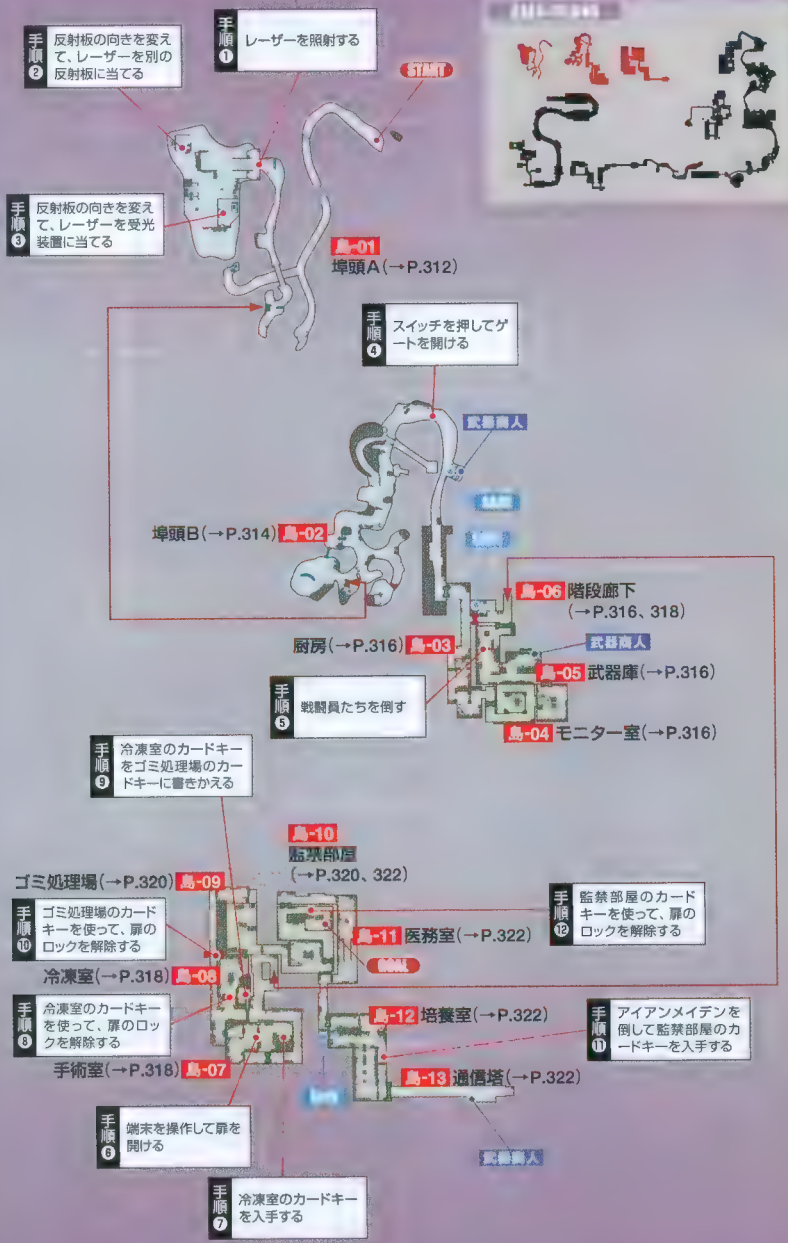
↑モニター室では、監禁されているアシュリーの姿を確認できた。しかし、すぐさま戦闘員に監視カメラの電源を切られてしまう。

↑アシュリーが監禁されている部屋を見つけたものの、扉にはロックが……。カギを探すため、レオンはその場を立ち去ることに。



↑強敵アイアンメイデンとの戦いのすえ、監禁部屋のカードキーを入手。これがあれば、アシュリーを助け出せるにちがいない。

↑カードキーを使って監禁部屋に入ると、アシュリーは奥でうずくまっていた。無事に再会を果たし、安堵するレオンとアシュリー。



※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

島-01 埠頭A

追加出現

条件 広場の中央へ近づいたあとに、敵を4体以下にする(※1)

出現する敵		出現場所
①戦闘員(フレイル)×1	体力 1000	a
②戦闘員(オノ)×1	体力 1000	a
③戦闘員(スタンロッド)×1	体力 1000	b
④戦闘員(フレイル)×1	体力 1000	a
⑤戦闘員(スタンロッド)×1	体力 1000	b
⑥戦闘員(ボーガン)×1	体力 1000	a
⑦戦闘員(素手)×1	体力 1000	a
⑧戦闘員(スタンロッド)×1	体力 1000	a

※1……条件を満たすたびに、番号順に1体ずつ出現

1 アシュリーの姿を目撃

この位置までくると、戦闘員によって運ばれるアシュリーを目撃することになる。なお、これを見た時点で、コンティニューポイントが更新される。

2 サーチライトを壊そう

広場の入口にはサーチライトがあり、ふつうに先へ進もうとすると、すぐ敵に見つかってしまう。しかし、事前にハンドガンなどでサーチライトを壊しておけば、敵に見つからずに潜入できるうえ、出現する敵の数も減るのだ。

↑画面に「飛び越える」と表示される位置まできたら、サーチライトを撃とう。

3 レーザーを照射させる

閉ざされたゲートか、その左右にある装置のひとつを調べると、レーザーが照射される。ふたつの反射板の向きを変えてレーザーを正しい角度で反射させ、ゲートの右側にある受光装置に当てれば、ゲートが開く仕組みだ。

4 反射板の向きを変える①

反射板を調べれば、その向きを左スティックで変えられるようになる。レーザーをもうひとつの反射板に当てた状態で✕ボタンを押そう。

↑レーザーを当てると、もうひとつの反射板はこのように赤く染まる。

5 反射板の向きを変える②

4と同じ操作で反射板の向きを変えて、レーザーを受光装置に当てれば、閉ざされていたゲートが開く。なお、ゲートが開いた時点で、コンティニューポイントが更新される。

↑ひとつ目の反射板を操作したときとはちがって、最後に✕ボタンを押す必要はない。

6 岩石を落とされることも

ゲートを通るまでの範囲に出現する敵を全滅させたあとに、この場所を通りかかると、戦闘員たちが岩石を落としてくる。これに当たるとゲームオーバーになるので、●＋✕か L1＋R1 のうち、画面に表示されたほうを押して回避しよう(どちらのボタンが表示されるかはランダムで決まる)。

↑戦闘員たちが岩石を押すのが見えた直後に、押すべきボタンが表示される。

TACTICAL ADVICE

ガトリング男とはここで戦え

ガトリング男は、右の図の赤い破線を越えると出現する。まずは右手側の建物に入ってAの敵を倒し、そのまま屋上へ移動。つぎに破線を越えてガトリング男を出現させ、ハシゴのほうを向いて待機しよう。あとは、屋上にきたガトリング男の頭部を、ショットガンなどでつづけざまに攻撃すればいい。ただし、密着されたときは、一度屋上から飛び降り、敵が追ってくるのを確認してからふたたび屋上へもどったほうが安全だ。

▶かならず出現する敵

B-01 広場に近づいたあと　　(※2) 出現場所に近づいたあと

戦闘員(オノ)　戦闘員(フレイル)　戦闘員(スタンロッド)　(フレイル)　(オノ)　戦闘員(フレイル)　戦闘員(盾)　戦闘員(スタンロッド)　ガトリング男　戦闘員(ボーガン)　戦闘員(銛手)

※2……広場の中央に近づいたあと

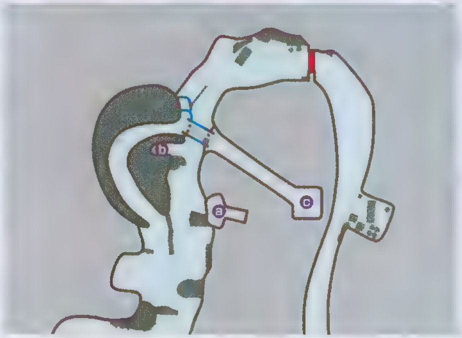
[注] A～D……サーチライトを壊していると出現しない　I……倒すと15000PTASを落とす

島-02 埠頭B

追加出現

条件 Mと Nの敵を倒すか桟橋に近づくと、下の表のいずれかの敵が1体ずつ出現(一度出現した敵は二度と出現しない)。ただし、K～Pの敵と追加出現の敵の合計数が7体に達しているあいだは、一時的に出現が止まる

出現する敵		出現場所
戦闘員(オノ)×1	体力 1000	ⓐ
戦闘員(ダイナマイト)×1	体力 1000	ⓐ
戦闘員(スタンロッド)×1	体力 1500	ⓐ
戦闘員(オノ)×1	体力 1000	ⓑ
戦闘員(ダイナマイト)×1	体力 1000	ⓑ
戦闘員(フレイル)×1	体力 1000	ⓑ
戦闘員(スタンロッド)×1	体力 1000	ⓑ
戦闘員(スタンロッド)×1	体力 1500	ⓒ
戦闘員(スタンロッド)×1	体力 1800	ⓒ



7 岩壁を破壊して隠し部屋へ

この岩壁は、近くのドラム缶を撃つと破壊できる。その先にある金の聖猫像は、特定のアイテムと組み合わせると最大35000PTASもの高値で売れるので、ぜひ入手しておこう。

↑爆発に巻きこまれないように、少し離れた位置からドラム缶を撃つこと。

8 スイッチでゲートが開く

スイッチを押すと閉ざされていたゲートが開くので、そのまま先へ進もう。なお、このゲートを開いた時点で、コンティニューポイントが更新される。

TACTICAL ADVICE

R2 1体ずつ狙い撃て

わかれ道の入口に出現する戦闘員たちとは、この場所で資材を盾にしながらライフルで戦うといい。資材からほんの少し身を乗り出しては敵の頭部を撃ち、また身を隠すということをくり返して、少しずつ敵の数を減らしていこう。なお、桟橋の上にあるドラム缶を撃つと一部の敵にダメージを与えられるので、うまく活用すること。

↑[redacted]の戦闘員（ボーガン）は、攻撃されると敵に真っ先に襲いかかる。

R3 敵を無理に倒す必要はない

このあたりにいる戦闘員は、レオンが近づくといっせいに襲いかかってくる。しかし、すぐ近くに島-03厨房へ通じる扉があるので、閃光手榴弾で敵をひるませてからすばやく通り抜ければ、戦わずに先へ進むことが可能だ。閃光手榴弾を持っていない場合は、至近距離でショットガンを撃って敵を転ばせてから、扉へ駆けこもう。

↑ショットガンを使う場合は、このくらいまで敵に近づいてから攻撃するといい。

▶かならず出現する敵

島-02 初期配置

島-02 E の敵に近づいたあと

島-03 厨房／島-04 モニター室

※1……棚のガラスを割ったあとに入手可能

島-05 武器庫／島-06 階段廊下（1階）

9 戦闘員が飛び出してくる

ここを通りかかると、炎に包まれた戦闘員がこちらに向かって勢いよく飛び出してくる。そのままつかまれるとダメージを受けてしまうので、下図のように回避しよう。なお、この戦闘員は現れてから少し時間がたつと勝手に力尽きるため、攻撃する必要はない。

……炎に包まれた戦闘員の移動ルート

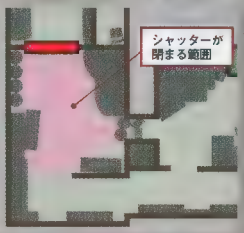
10 アーマーはかならず買おう

武器商人から買えるアーマー（防弾服）は、こちらが受けるダメージを30%減らしてくれるうえに、アタッシュケースのスペースも食わないスグレモノ。60000PTASと少々高価だが、かならず買うようにしたい。お金が足りなければ、真横にある射的部屋で購入資金をかせいでこよう。

↑PROFESSIONAL以外でしか、アーマー（防弾服）を購入できないので注意。

11 開閉をくり返すシャッター

このシャッターは定期的に開閉をくり返すが、下の図の範囲内にいるあいだは閉じたままの状態になる。先へ進むには、シャッターの奥に出現する戦闘員（ダイナマイト）と戦闘員（ボーガン）を全滅させる必要があるのだ。



↑走って無理やり先へ進もうとしても、このようにシャッターが閉じてしまう。まずは、戦闘員たちを倒そう。

↑シャッターの奥に出現する敵のなかで、戦闘員（フレイル）だけは、倒しても倒さなくても先へ進むことができる。

TACTICAL ADVICE

F4 角を曲がる前にライフルで倒す

鉄格子越しにライフルで頭部を狙撃すれば、曲がり角の先に立っている戦闘員（ハンマー）を簡単に倒せる。そのあとはふつうに先へ進んでもいいし、最後の光（赤）などのアイテムを回収したいなら、地下にいる■や■の敵もライフルで倒しておくといいだろう。

↑たとえ発見されても、距離さえ離れていれば敵はこちらに向かってこないので落ち着いて頭部を狙える。

F5 シャッターが開いたら敵を攻撃しよう

この位置で待機し、シャッターが開いたときを見計らって戦闘員たちを攻撃していこう。■と■の敵はハンドガンなどでもラクに倒せるが、■～■の敵はまともに戦うと■するのに苦労するので、マインスロアーや手榴弾などを使ってまとめてダメージを与えるといい。

↑扉のそばでシャッターが開くのを待つ、戦闘員（ボーガン）を攻撃したあとは、すぐに右へ走って敵の攻撃をかわそう。

▶かならず出現する敵

島-03 初期配置

戦闘員（素手）　戦闘員（素手）

島-04 初期配置

戦闘員（ハンマー）　戦闘員（ハンマー）　戦闘員（ボーガン）

島-05 初期配置

戦闘員（ダイナマイト）　戦闘員（ダイナマイト）　戦闘員（フレイル）

島-05 ■と■の敵を倒したあと

戦闘員（ボーガン）　戦闘員（ボーガン）　戦闘員（ボーガン）

島-06 階段廊下(2階)／島-07 手術室

※1……棚のガラスを割ったあとに入手可能
※2……冷却装置を止めたあとに入手可能

島-08 冷凍室

12 端末を操作して扉を開ける

手術室内のロックされている扉は、扉の右側にある端末を操作すれば開く。3×3のマス目に表示されたパネルをまわして4色の矢印の向きを変え、端末の左上にある白い矢印から出力される光を、右下の白い矢印に導こう(最短手順の解答はP.359を参照)。

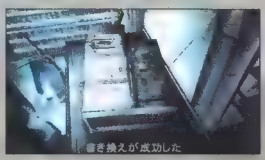
⬆端末の操作をはじめからやり直したいときは、「やめる」を選択するか、✕ボタンを押せばいい。

13 冷凍室のカードキーを入手

ここにある死体から冷凍室のカードキーを手に入れて、部屋の出口に向かうと、隣の部屋に横たわっていたリヘナラドールが動き出す。無理に戦おうとせずに、下記の要領で 島-06 階段廊下(2階)へすばやく脱出しよう。

14 カードキーを書きかえる

この書き換え端末に冷凍室のカードキーを入れてみよう。すると、ゴミ処理場のカードキーに書きかわるのだ。



⬆カードキーを書きかえたあとも、冷凍室には自由に出入りすることが可能。

15 冷却装置を止めよう

サーモスコープが収納されている棚の扉は、冷却装置を止めないと開けられない。忘れずに操作しておくこと。

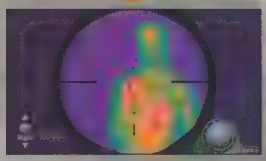
⬆まずは冷却装置を止めて、そのあとで棚にあるサーモスコープを取りに行こう。

16 サーモスコープを取ると……

サーモスコープを入手すると、リヘナラドールが出現すると同時に、部屋の出口がロックされる。以降は、下記の条件のどちらかを満たすまで冷凍室から出られなくなるので注意。

■出口のロックが解除される条件

Ⓐリヘナラドールを倒す
Ⓑリヘナラドールが出現してから1分が経過する



⬆サーモスコープがあれば、リヘナラドールとまともに戦えるようになる。

TACTICAL TECHNIQUE

T6 足を撃って転ばせる

島-08 冷凍室でサーモスコープを入手するまで、リヘナラドールからは逃げたほうが無難。右の図のように行動すれば、アイテムを回収しつつ安全に先へ進むことが可能だ。ただし、この敵は転んでいる状態でもかみついてくるので、頭のほうには決して近づかないように。

T7 ライフルを活用して戦う

サーモスコープを入手したらライフルと組み合わせて、冷凍室の中央へ。あとは、リヘナラドールとの距離を保ちつつ、ライフルで敵の体内に見える寄生体を攻撃していけばいい。小部屋にとどまって戦うのは、接近されたときに逃げ場がなくなってしまうので厳禁。

▶かならず出現する敵

島-06 冷凍室のカードキーを入手したあと

リヘナラドール　リヘナラドール

島-07 初期配置(※6)

リヘナラドール

※5……ゲームランクにより、2000～4000に変動する
※6……冷凍室のカードキーを入手するまでは動かず、こちらの攻撃も当たらない
【注】Ⓐ～Ⓒ……倒すと5000PTASを落とす

島-09 ゴミ処理場／島-10 監禁部屋

17 クレーンを操作できる

操作盤でクレーンを動かし、1階にいる敵をつかむと、その敵を排除できる。クレーンの影が敵と重なっている状態で、Ⓡボタンを押せばOKだ。なお、下記の条件のいずれかを満たすと、クレーンは操作できなくなる。

■クレーンが操作できなくなる条件

- Ⓐクレーンを操作する前に敵に発見される
- Ⓑクレーン以外の方法で敵を攻撃する
- Ⓒはじめてクレーンを下ろしてから、約20秒(※1)が経過したあとにクレーンを下ろす

※1：クレーンを操作していないときの時間をのぞく

↑この位置でクレーンを下ろせば、戦闘員を2体同時につかむこともできる。

18 アシュリーが監禁されている

奥の部屋にはアシュリーが捕らわれているが、入口の扉がロックされているため、この時点で彼女を助けることはできない。なお、GC版では、扉越しにこちらの攻撃がアシュリーに当たってしまう可能性があるので、扉の前にいるEとFの敵は、いったん別の場所へおびき寄せてから倒すこと。

↑これくらいの位置から、ハンドガンの銃声などで敵をこちらにおびき寄せよう。

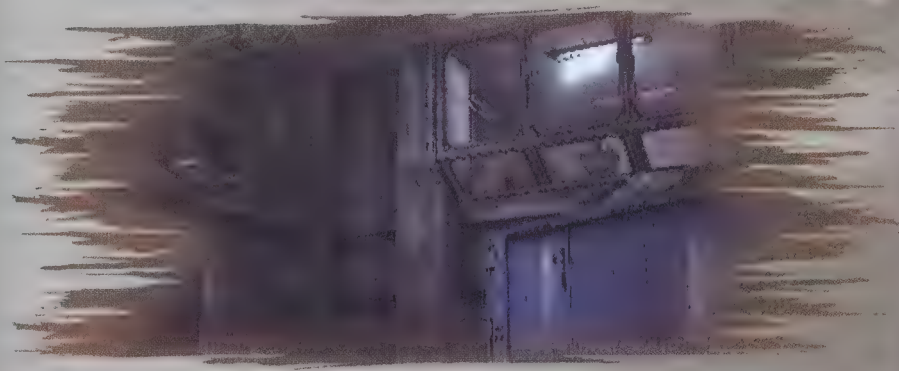
↑監禁部屋の扉を開けるには、先にカードキーを手に入れる必要がある(→P.323)。

TACTICAL ADVICE

F8 ボーガン使いから処理しよう

まずは、下の写真を参考にしながらクレーンを操作して、かつうに戦うとやっかいな戦闘員(ボーガン)を排除してしまおう。クレーンの操作が終了したあと、急いで部屋から出て、ハシゴをのぼってくる戦闘員たちを迎え撃つこと。戦闘員(ボーガン)をクレーンで排除してさえいれば、ハシゴの上でナイフを振っているだけでも、ダメージを受けずに戦闘員たちを全滅させることが可能だ。

↑戦闘員(ボーガン)がこの位置にくる床で待ってから、クレーンを下ろそう。アセらず慎重に操作すること。



▶かならず出現する敵

島-09 初期配置

戦闘員(ボーガン)

戦闘員(素手)

戦闘員(オノ)

戦闘員(フレイル)

島-10 初期配置

戦闘員(ハンマー)

戦闘員(ハンマー)

A-11 医務室／A-12 培養室

※1……棚のガラスを割ったあとに入手可能
※2……サンプルケースのガラスを割ったあとに入手可能

島-13 通信塔／島-10 監禁部屋

19 敵を倒してカードキーを入手

扉を開けて少し進むと、奥の通路からアイアンメイデンが現れる。この敵は、戦利品として監禁部屋のカードキーを落とすので、かならず倒すこと。

⬆アシュリーを監禁部屋から助け出すには、この敵に勝利しなければならない。扉を開ける前に、戦いの準備を整えておこう。

20 カラスからお金などを入手

鉄骨の上には6羽のカラスがとまっており、倒すと5000PTASや閃光手榴弾などを落とす。離れた位置からハンドガンなどで撃って、全滅させよう。

⬆これくらいの位置から撃てば、攻撃が当たったかどうかにかかわらず、カラスたちが逃げ出す心配はない。

21 救援を求めるレオン

窓のほうに近づくと、レオンが合衆国の組織に救援を求めるイベントシーンが見られる。ちなみに、これを見なくても物語の展開に影響はない。

22 監禁部屋のなかへ

監禁部屋のカードキーを使って部屋に入り、奥へ進んでいけばアシュリーと合流できる。これで、このChapterは終了だ。以降は 島-01 ～ 島-08 にもどれなくなるので、アイテムの取り逃しがないか確認しておくといい。

TACTICAL ADVICE

T9 うかつに踏みこむと危険

この扉を開けたら、扉が閉まる位置まですぐに後退し、しばらくのあいだ待機しよう。あとは、敵が扉を開けた直後に、ショットガンなどを使って攻撃していけばいい。敵を倒すのに多少時間はかかるものの、室内で戦うよりずっと安全だ。

T10 つねに窓をはさんで戦う

アイアンメイデンには、リヘナラドールと戦ったときと同様に、サーモスコープをつけたライフルで体内の寄生体を攻撃するのが有効。部屋の中央にある飛び越せる窓をはさんで戦い、敵が窓を乗り越えてきたら、すぐにこちらも向こう側へ飛び越える……ということをくり返せば、ダメージを受けずに戦える。なお、この敵は背中側にも寄生体がいるが、窓を乗り越えた直後のうつぶせになっている瞬間を狙えば、比較的簡単に破壊することが可能だ。

⬆窓からある程度離れておけば、たとえ敵が攻撃してきても当たる心配はない。落ち着いて体内の寄生体を狙い撃とう。

T11 階段の下から狙い撃て

監禁部屋のカードキーを入手したあとでふつうに階段をのぼっていくと、新たに出現した3体の戦闘員（ボーガン）から集中攻撃を受けてしまう。下の写真の位置で身を隠しつつ、ライフルやマインスロアーなどで攻めていくのが得策だろう。

⬆マインスロアーなら、3体の戦闘員（ボーガン）を同時に攻撃することが可能だ。

▶かならず出現する敵

島-11 初期配置

戦闘員（スタンロッド）／戦闘員（スタンロッド）／戦闘員（ボーガン）／戦闘員（鉈）／戦闘員（スタンロッド）／戦闘員（フレイル）

島-11 監禁部屋のカードキーを入手したあと（※3）

戦闘員（フレイル）／戦闘員（スタンロッド）／戦闘員（オノ）／戦闘員（ボーガン）

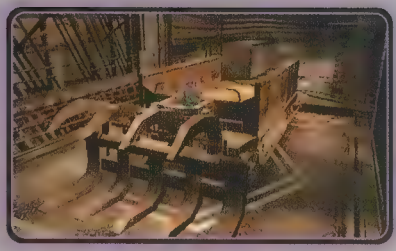
島-12 扉を開けて先へ進んだあと

戦闘員（ボーガン）／戦闘員（ボーガン）／アイアンメイデン

※3……その時点で出現している敵と入れかわりで出現
【注】K……倒すと監禁部屋のカードキーを落とす

AREA 島

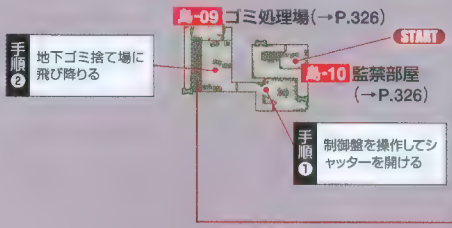
Chapter 5-2



島-18 別館への道など、さまざまな場所で戦闘員たちと戦うことになる。また、アシュリーと協力しながら先へ進む場面が多いのも特徴だ。彼女の身の安全につねに気をくばりつつ、探索を進めていきたい。

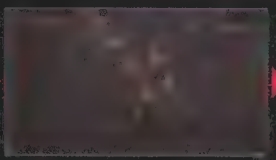
入手できるアイテム

	数		数		数		
焼夷手榴弾	2	ハーブ(緑)	4	5000PTAS	3	エイダの紙ひこうき	
ハンドガンの弾(10)	1	ハーブ(赤)	2	20000PTAS	2		
ショットガンの弾(5)	2	ハーブ(黄)	1			?……2	
ショットガンの弾(10)	3	救急スプレー	1	キーアイテム・宝	数		
ライフルの弾(3)	1			審判の光(緑)	1		
ライフルの弾(5)	3						
マシンピストルの弾(50)	1						



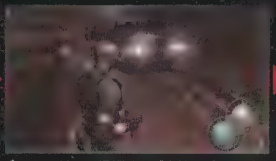
STORY DIGEST Chapt

↑アシュリーの監禁されていた部屋を出ようとすると、窓から紙飛行機が。そこには、エイダからのメッセージが書かれていた。



↑紙飛行機に書かれていた内容に従い、ゴミ処理場を訪れるレオンたち。アシュリーの手を取り、レオンは廃棄口に身を投じる。

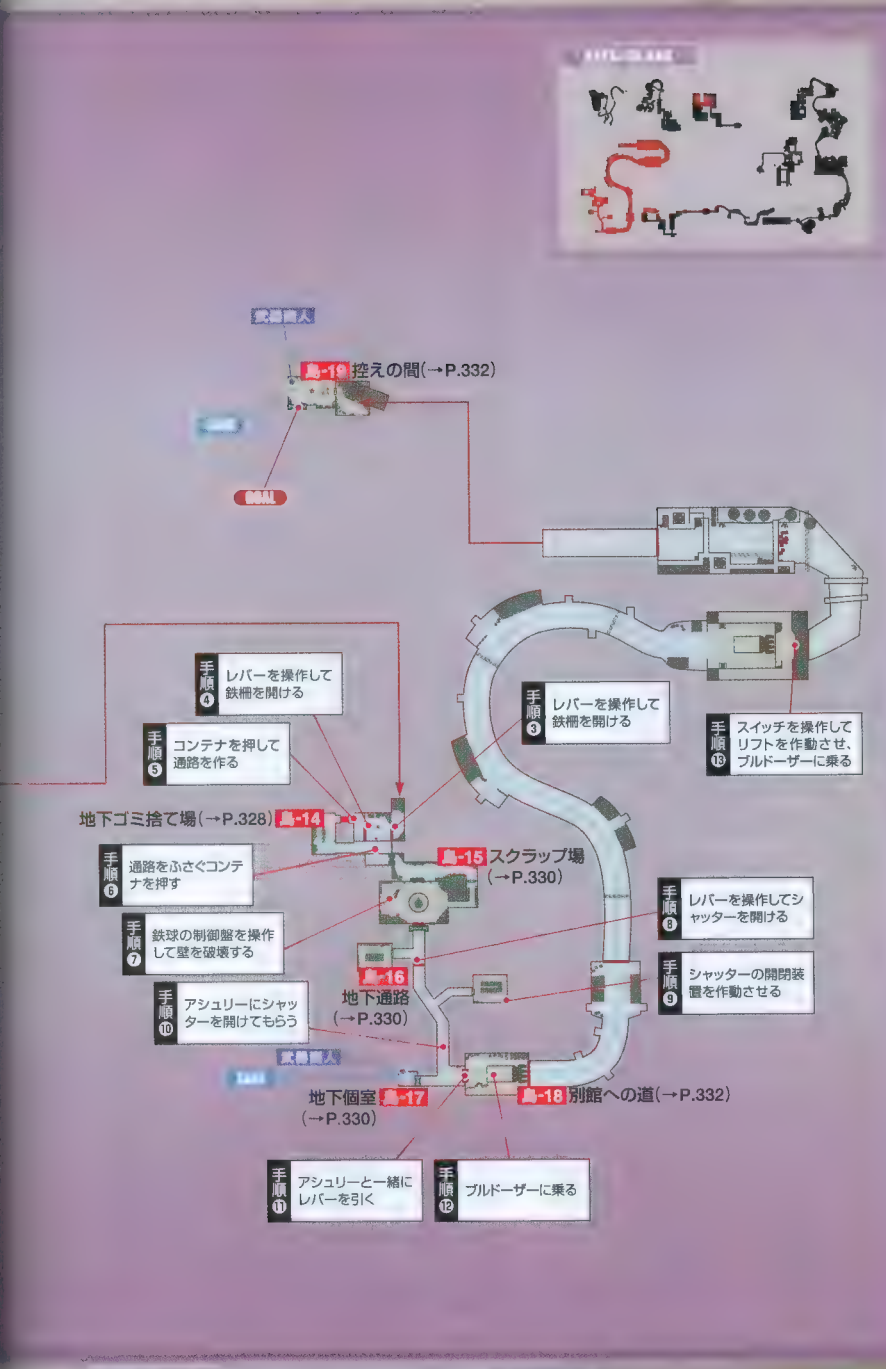
↑廃棄口から飛び降りた先では、アイアンメイデンが襲いかかってきた。生物実験の[illegible]、この場所に打ち捨てられたのだろうか?



↑アシュリーの操縦するブルドーザーに乗っていると、後方からトラックが迫ってきた。このままでは、こちらに激突してしまう!

↑突如姿を現し、レオンの体内の寄生体に働きかけるサドラー。すると、レオンは苦しみのあまり、その場にうずくまってしまった。

↑体内の寄生体を通してあやつられ、アシュリーはサドラーのもとへ……。激痛に苦しむレオンは彼女に発信機を投げつける。



※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

島-10 監禁部屋／島-09 ゴミ処理場

1 シャッターを下ろされる

部屋に入って少し前進すると、先へ進むための通路がシャッターで閉ざされてしまう。右下を参考に室内の敵を全滅させたら、制御盤を操作してシャッターを開けよう。なお、シャッターを開けると、そこから敵が新たに出現するので注意すること。

↑この位置より前に出た時点で、シャッターが下りて戦闘員（オノ）が出現する。まずは、室内の敵を全滅させよう。

2 地下に飛び降りる

この場所を訪れると、廃棄口から飛び降りて、自動的に 島-14 地下ゴミ捨て場へ移動することになる。なお、いったん飛び降りたら、島-09 ゴミ処理場にもどることはできない。

↑イベントシーンになったら、引き返せなくなる。やり残したことがないかよく確認してから、部屋に足を踏み入れるように。

TACTICAL ADVICE

1 アシュリーを待機させておく

この部屋を出た先の通路には多数の戦闘員が待ち受けているので、ひとまずアシュリーを室内に待機させておいたほうが無難。戦闘員（ボーガン）をライフルなどで素早く倒したあと、曲がり角の手前で待ち、敵が現れたら、前部を攻撃して転ばせながら戦おう。敵が突進した場合は、ショットガンでまとめてダメージを与えるといい。

2 戦闘員たちを全滅させる

まずは、下の写真の位置で敵が近づいてくるのを待とう。この位置なら戦闘員（ボーガン）の攻撃が当たらないので、安全に戦える。2体の戦闘員を倒したらアシュリーを待機させ、少し前進して戦闘員（ボーガン）を倒す。最後に、シャッターが下りたときに現れる戦闘員（オノ）を倒せばOK。

↑敵に囲まれてギリギリまで前進するこれで、ボーガンを食らう心配はない

3 シャッターを開けてすぐに走り抜ける

制御板を操作したあと、イベントシーンをスキップして下の図のように進めれば、敵から逃げられる。ただし、敵が多いとアシュリーが敵につかまってしまうため、確実性を求めるなら、閃光手榴弾を使って敵をひるませるといい。

難 敵がなかなか襲ってこないので、そのまま走り抜ければOK。

↑イベントシーンをスキップ後、180度ターンして制御手榴弾を投げる

▶かならず出現する敵

島-10 初期配置

戦闘員（ボーガン）

戦闘員（ハンマー）

戦闘員（スタンロッド）

戦闘員（フレイル）

戦闘員（盾）

戦闘員（オノ）

戦闘員（フレイル）

島-09 初期配置

戦闘員（スタンロッド）

戦闘員（フレイル）

戦闘員（ボーガン）

島-09 通路に近づいたあと

戦闘員（オノ）

島-09 制御盤を操作したあと

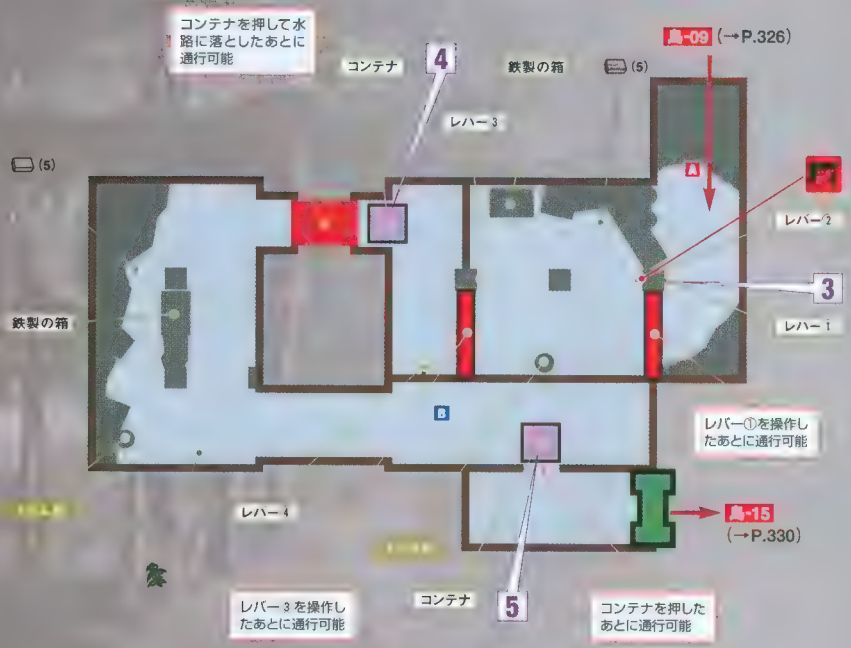
戦闘員（ボーガン）

戦闘員（フレイル）

戦闘員（スタンロッド）

[注] D…Chapter 5-1（→P.320）で［J］の敵を倒している場合は出現しない
E…Chapter 5-1（→P.320）で［I］の敵を倒している場合は出現しない

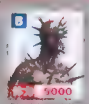
島-14 地下ゴミ捨て場



▶かならず出現する敵

島-09 初期配置(※1) 島-14 コンテナを水路に落としたあと

アイアンメイデン



アイアンメイデン

※1……レバー1を操作するまでは動かず、こちらの攻撃も当たらない
【注】A～D……倒すと20000PTASを落とす

3 レバーを操作して先へ進む

閉ざされた2ヵ所の鉄柵は、そばにあるレバーで開閉できる。ただし、ひとつ目の鉄柵を開けると、近くに倒れていたアイアンメイデンがこちらに襲いかかってくるので、レバーを操作する前に戦いの準備を整えておこう。

⬆レバーを操作する前にアイアンメイデンを攻撃しても、ダメージを与えられない。

4 コンテナを押して道を作る

向こう側へ渡るための橋が途切れている場所では、水路にコンテナを落として道を作ることで、先へ進めるようになる。コンテナを押している最中は無防備になってしまうので、近くにいる敵は事前に倒しておいたほうがいい。

⬆コンテナを押すときは、かならずアシュリーに協力してもらう必要がある。

5 道をふさぐコンテナを移動させる

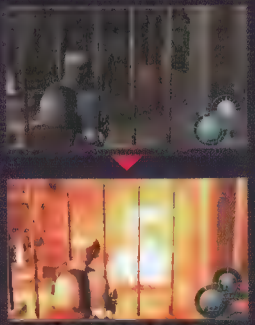
4と同じ要領で、道をふさいでいるコンテナを、アシュリーと協力して動かそう。このコンテナは、西側からでないと押せないので注意すること。なお、コンテナを一番奥まで押し切らなくても、先へ進むことは可能だ。

⬆この方向からある程度コンテナを押せば、先へ進めるようになる。

TACTICAL ADVICE

4 鉄柵を活用して敵を足止め

アイアンメイデンが動き出したら、右の図のように移動してレバーの操作し、敵に近づかれる前に鉄柵を閉めよう。つづいて、レバー③→④の順に操作したら準備は完了。あとは、敵が鉄柵の前で立ち止まっているあいだに攻撃するだけだ。しばらく時間がたつと、アイアンメイデンが鉄柵を開けてこちらに近づいてくるので、2ヵ所の鉄柵が開けられてしまう前にトドメを刺そう。ちなみに、この戦法は、奥にいるもう1体のアイアンメイデンにも有効。



⬆撃つと爆発するドラム缶も活用して、敵にダメージを与えていこう。

島-15 スクラップ場／島-16 地下通路

追加出現

条件 D～Iの敵を2体以上倒すと下の表のグループⅠが、D～Iの敵とグループⅠの敵を合計で4体以上倒すとグループⅡが出現。グループⅡが出現したあとは、追加出現の敵を倒すと同じ敵がふたたび出現する(※1)

グループ	出現する敵		出現場所
Ⅰ	戦闘員(オノ)×1	体力 1000	a
	戦闘員(フレイル)×1	体力 1000	b
Ⅱ	戦闘員(オノ)×1	体力 1000	a
	戦闘員(オノ)×1	体力 1000	c

※1……ゲームランクにより0～13体まで出現。制御盤を3回操作したあとは5体まで出現する

※aは建物の2階部分から出現

6 鉄球で壁を破壊しよう

制御盤を操作すると、天井からぶら下がった鉄球を、くずれかけた壁にぶつけることができる。これを3回くり返せば、壁が破壊されて島-16地下通路へとつづく扉が姿を現すのだ。ただし、一度制御盤を操作したあとは、約15秒が経過するまでつぎの操作ができなくなるので注意。なお、2回目の操作時のみ、鉄球が当たると敵は即死し、自分やアシュリーはダメージを受ける(攻撃値:1200)。

↑アシュリーがそばにいるなら、彼女に制御盤の操作をまかせることもできる。

7 シャッターの開閉装置を作動

南側のシャッターのもとへ向かう前に、この場所にある開閉装置を作動させておこう。すると、南側のシャッターが途中まで開き、その下をアシュリーがくぐれるようになるのだ。

8 アシュリーをくぐらせる

アシュリーにシャッターの下をくぐらせると、彼女が向こう側のレバーを操作して、シャッターを開けてくれる。

↑シャッターを調べて画面に「くぐらせる」と表示されたら、●ボタンを押そう。

9 左右同時にレバーを引く

この扉を開けるには、扉の左右にあるレバーを、アシュリーと同時に特定のタイミングで引く必要がある。まずは、アシュリーをどちらかのレバーの前に待機させよう。これで、彼女がしオンに合わせてレバーを引いてくれるようになる。あとは、もう片方のレバーを調べると扉の上にあるランプが端から順番に点灯していくので、中央の赤いランプが点灯すると同時に●ボタンを押せばOKだ。

↑たとえタイミングが合わずに失敗しても、何度でも挑戦することができる。

TACTICAL ADVICE

R1 アシュリーを待たせてひとりで先へ進む

通路にいる敵をすべて倒したら、アシュリーを入口に待機させ、ひとりで先に進もう。段差を飛び降りると戦闘員たちが現れるので、イベントシーンをスキップして、敵を閃光手榴弾でひるませるか、ショットガンで転ばせてしまうこと。そのあとは急いで右の写真の位置へ移動し、ショットガンなどで周囲の敵を倒してから、アシュリーを呼びもどせばいい。なお、このとき彼女が敵に発見されてしまうことがあるが、かならずこちらに向かって逃げてくるので、落ち着いて対処すれば問題ない。

↑北側の階段の上からショットガンを撃つと、敵を階段下に集めることができる。

R2 声を出して敵をおびき寄せる

シャッターの向こう側にはリヘナラドールが待ちかまえているので、ふつうにレバーを操作してシャッターを開けるのは危険。まずは、近くの部屋に入って R2 ボタンを押し、アシュリーに指示を出すときの声で敵をこちらにおびき寄せよう。敵の姿が見えたら、扉のスキ間からサーモスコープを組み合わせたライフルなどで攻撃していけばいい。

かならず出現する敵

島-15 初期配置

戦闘員(ハンマー)

戦闘員(オノ)

戦闘員(スタンロッド)

島-15 下の足場へ降りたあと

戦闘員(スタンロッド)

戦闘員(ハンマー)

戦闘員(オノ)

戦闘員(オノ)

戦闘員(ボーガン)

戦闘員(ハンマー)

島-16 初期配置

リヘナラドール

リヘナラドール

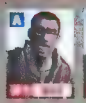
※2……ゲームランクにより、2000～4000に変動する
【注】J～K……倒すと5000PTASを落とす

島-18 別館への道／島-19 控えの間

※追加出現の敵は番号順に1体ずつ出現し、出現している敵の合計が6体に達した時点で出現が止まる
※リフトがある場所に着いたり、スイッチを操作してハシゴから飛び降りた時点で、コンティニューポイントが更新される

▶かならず出現する敵

島-18 アシュリーが敵の出現場所を知らせたあと


A 戦闘員(スタンロッド)

B 戦闘員(スタンロッド)

C 戦闘員(オノ)

D 戦闘員(フレイル)

E 戦闘員(フレイル) 200

島-18 出現場所に近づいたあと

F 戦闘員(フレイル)

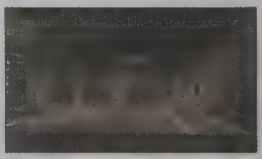
G 戦闘員(スタンロッド) 100

H 戦闘員(オノ)

I トラック 2

10 ブルドーザーに乗って進む

島-18 別館への道では、アシュリーが操縦するブルドーザーに乗って先へ進むことになる。乗りこむとすぐに発進してしまうので、その前に入口付近のアイテムはすべて回収しておこう。



↑ブルドーザーに乗ってしばらく進むと、戦闘員たちが襲いかかってくるので注意。

11 暴走トラック①

ブルドーザーがこれらの場所を通過するたびに、後方からトラックが接近してくる。追突されるとゲームオーバーになってしまうので、トラックの姿が見えたら、ほかの敵が近くにいてもかまわずに攻撃しよう。使う武器は、ハンドガンやマシンピストルで十分だ。

12 リフトのスイッチを操作する

この場所から先へ進むには、リフトでブルドーザーを上の階層に引き上げなければならない。スイッチを操作してハシゴから飛び降りるとリフトが上昇をはじめるので、あとはブルドーザーに乗りこんで走り出すのを待とう。

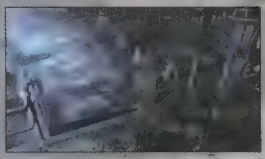
13 暴走トラック②

ブルドーザーがこの地点を通過すると、トラックが今度は前方から接近してくる。これまでと同様に、ハンドガンやマシンピストルなどで車体を攻撃して、すばやく撃退しよう。

↑周囲に敵がいる場合は、閃光手榴弾でひるませてからトラックを攻撃するのも手だ。

14 アシュリーが連れ去られる

島-20 機械室前へ通じる扉を開けると、アシュリーがサドラーに連れ去られて、このChapterは終了となる。以降は、しばらくのあいだレオンひとりで探索していくことになるのだ。

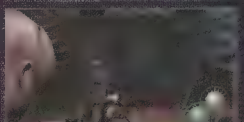


↑この時点では、残念ながらまだサドラーと決着をつけることはできない。

TACTICAL ARTICLE

7 うしろに下がって迎撃

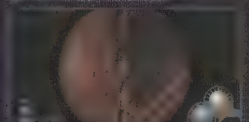
ブルドーザーの上ではうしろを向き、運転席のほうまで下がって敵を迎え撃つこと。脚部を攻撃して転ばせつつ戦い、ブルドーザーの上にいる敵が増えてきたら、ショットガンで通路に落としてしまおう。



↑出現する数は多いものの、体力の少ない戦闘員が多いので戦いやすい。

8 ブルドーザーの上で敵を待ち受ける

ハシゴをのぼって敵に発見されたら、すぐにブルドーザーのもとへ向かおう。ブルドーザーの上でアシュリーを守りながら戦い、近づいてくる敵がいなくなったら、ハシゴの上にいる敵を倒せばいい。



↑こちらに近づいてこない敵は、下からライフルで狙撃してもかまわない。

島-18 ハシゴをのぼったあと

戦闘員（スタンロッド）／戦闘員（ボーガン）／戦闘員（素手）／戦闘員（フレイル）／戦闘員（フレイル）／戦闘員（フレイル）

島-18 出現場所に近づいたあと

戦闘員（スタンロッド）／戦闘員（素手）／戦闘員（オノ）／戦闘員（フレイル）／戦闘員（フレイル）／戦闘員（スタンロッド）／戦闘員（フレイル）／戦闘員（スタンロッド）／戦闘員（オノ）／トラック

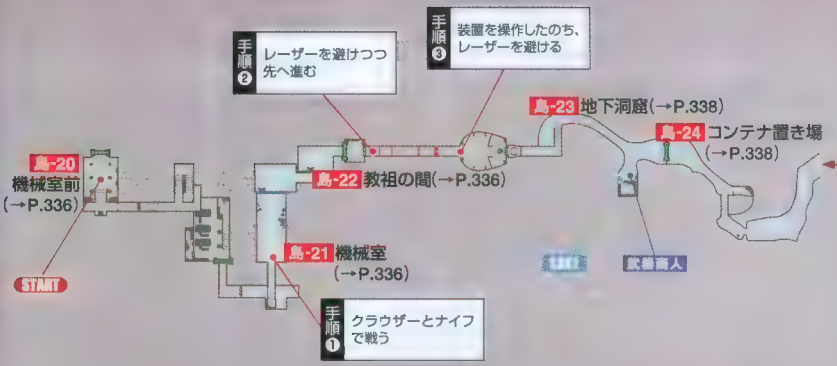
※2……ゲームランクにより、500～1000に変動する　※3……ゲームランクにより、500～900に変動する

[注] M……出現している敵の数が6体以上の場合は出現しない　I……倒されても1回だけ体力を全回復させて復活する
N、O、U……ゲームランクが低い場合は出現しない

AREA 島

Chapter 5-3

戦闘員と戦う機会が少ないかわりに、島-24コンテナ置き場ではU-3、島-26遺跡ではクラウザーといった、強敵との戦闘が待ち受けている。操作を誤ると即ゲームオーバーになる場面も多いので注意しよう。



入手できるアイテム

武器	数
手榴弾	2
焼夷手榴弾	1
閃光手榴弾	2
ハンドガンの弾(10)	3
ハンドガンの弾(20)	1
マグナムの弾(3)	2
マグナムの弾(5)	1
ショットガンの弾(3)	1
ショットガンの弾(5)	3
ショットガンの弾(10)	1
マシンピストルの弾(25)	4
マシンピストルの弾(50)	1

回復アイテム	数
ハーブ(緑)	11
ハーブ(赤)	3
ハーブ(黄)	3
救急スプレー	1

交換	数
3000PTAS	3
5000PTAS	2
50000PTAS	1

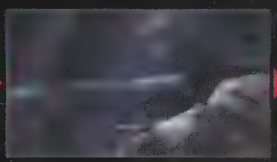
トレジャー	数
エメラルド	4
蛍石の髪飾り	1
背信の光(青)	1
聖獣のレリーフ(黒豹)	1
聖獣のレリーフ(鷲)	1
聖獣のレリーフ(ヘビ)	1

ファイル
教団の計画について
ルイスのメモ 4
クラウザーの仲間へのメモ

1……2

STORY DIGEST Chapter 5-3

↑通信塔の一室で会話をかわす、エイダとクラウザー。ふたりは、サンプル奪取という共通の目的のもとに行動しているようだが……。



↑レオンの頭上から、突然クラウザーがナイフで斬りかかってきた。間一髪でこれをかわしたレオンは、クラウザーと刃をまじえる。

↑クラウザーの猛攻の前に窮地におちいったレオンを助けるエイダ。レオンに捨てゼリフを残し、クラウザーはその場を去っていった。

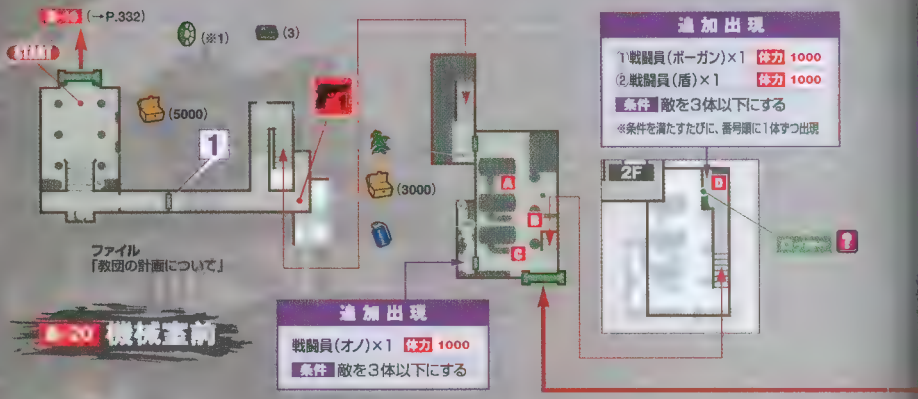
⬆水たまりのなかに、アシュリーに取りつけたはずの発信器が……。彼女の身を案じていた、謎から異形の怪物U-3が姿を現す。

⬆遺跡を訪れると、そこにはクラウザーが待ち受けていた。彼と交戦しつつ、レオンはポートのカギとなる紋章を集めていく。

⬆塔の屋上で、寄生体によって得た力を誇示するクラウザー。はたして、彼から最後の紋章を手に入れることはできるのだろうか?

※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

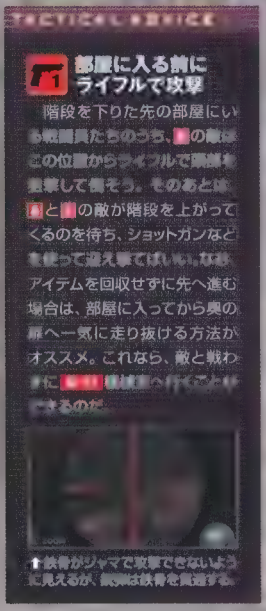
島-20 機械室前／島-21 機械室



※1……窓の裏側にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能

1 エイダとクラウザーの会話

この扉を開けると、エイダとクラウザーが島-20通信塔で会話をする場面を見ることが可能。なお、ふたりの会話が終わった時点で、コンティニューポイントが更新される。



↑鉄骨がジャマで攻撃できないように見えるが、実は鉄骨を貫通する。

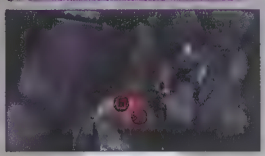
2 クラウザーとナイフバトル

クラウザーがつぎつぎにくり出してくる攻撃を、アクションボタンで回避しよう。攻撃をすべてかわせば彼は撤退するが、一度でも入力に失敗するとゲームオーバーになるので注意。なお、5回目の入力に成功した時点で、コンティニューポイントが更新される。

■ナイフバトルで入力すべきボタン

回数	ボタン
1～6回目	●＋✕またはL1＋R1
7回目	●ボタン連打後に✕ボタン連打、または✕ボタン連打後に●ボタン連打

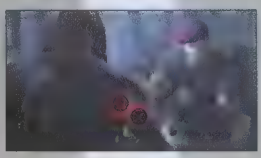
アクションボタン・イベント



↑レオンがナイフを抜いて振り返ったあとに、クラウザーが頭上から斬りつけてくる。

↑クラウザーの「察しがイイ」というセリフを聞いたら、ボタン入力の準備をしよう。

↑クラウザーがレオンを鼻で笑い、ナイフを横に振った直後にボタンが表示。



↑「サドラーが育てたサンプルが欲しいだけだ」というセリフのあとにボタンを押す。

↑会話をかわしたのち、ドラム缶を蹴りつけられたらすぐさまボタンを入力する。

↑クラウザーの胸にキズを負わせたあとで、反撃がくる。残すはあと1回だ。

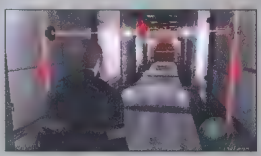
島-22 教祖の間

island

⬆飛びかかってきたらボタンを連打する。押すべきボタンが途中で変わるので注意。

3 レーザーを避けつつ進む

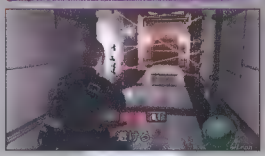
この通路では、動きまわるレーザーのスキ間をぬって移動することになる。レーザーに触れるとゲームオーバーになってしまうので、以下の写真を参考にじっくりと進んでいこう。



⬆3本のレーザーが通路の外側へ広がったら、中央を急いで走り抜けよう。

⬆上下に動くレーザーが上に消えて、残りの3本のレーザーが垂直に並んだら通過する。

アクションボタン・イベント



⬆2ヵ所目のレーザーを通過するとレーザーが接近してくるので、L1 + R1 で回避。

⬆少し進むと、L1 + R1 をつづけざまに2回入力してレーザーを回避することに。

4 加速するレーザーを回避しよう

この装置を操作すると、レーザーが加速しつつこちらに迫ってくるので、L1 + R1 を押して避けよう。見事回避に成功すれば、扉のロックが解除されて先へ進めるようになるのだ。

アクションボタン・イベント

⬆あらかじめレオンを前進させておくと、L1 + R1 の受付時間が少し長くなる。

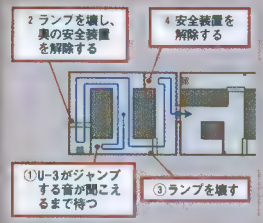
▶かならず出現する敵

島-20 初期配置

島-23 地下洞窟／島-24 コンテナ置き場

5 U-3との戦い①

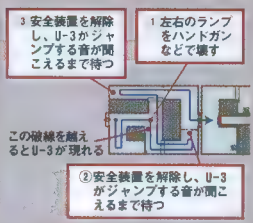
洞窟を進むと自動的にユニット内へ移動し、U-3と戦闘になる。この時点ではU-3を倒せないので、極力相手にせずに先へ進むこと。ユニットから出るには、緑色のランプを壊してシャッターを開け、安全装置を解除するという手順を2回行なえばいい。下図に従い、すばやく行動しよう。なお、4を行なったあとは、30秒以内に奥の扉を開けないとゲームオーバーになる。



⬆U-3が現れたら、横を一気に走り抜ける。ショットガンでひるませておくのも手だ。

6 U-3との戦い②

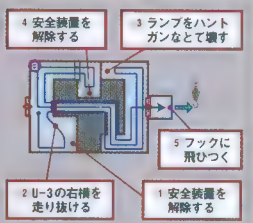
ふたつ目のユニットでは、下図の破線を越えるまでU-3が出現しないので、少し手前の位置から左右のランプを撃って壊しておこう。このほうが、U-3が出現してからランプを壊すよりも、すばやく安全装置のもとへ向かえる。U-3が出現すると背後のシャッターが閉まるが、近くのランプを壊せば開けることが可能。ちなみに、このランプはU-3が出現するまで壊せない。



⬆最初のユニットと同様に、2ヵ所の安全装置を解除したら30秒以内に脱出しよう。

7 U-3との戦い③

北側の安全装置のもとへ行くには、下の図のように通路を行き来する必要がある。ただし、手榴弾やマインスロアーがあれば、シャッターの右下部分を狙って攻撃することで、Bの位置からでもランプを破壊可能だ。なお、安全装置をふたつとも解除したあとは、30秒以内に奥の扉を開けるだけでなく、その先のフックに飛びつかないとゲームオーバーになるので注意。



⬆扉を開けてフックに飛びついた時点で、コンティニューポイントが更新される。

島-25 野営地

※2……天井にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能

8 U-3との戦い④

この地点を訪れると、U-3が現れるうえに鉄柵で道が閉ざされ、U-3を倒すまでほかの場所に行けなくなる。強力な武器を惜しみなく使って戦おう(戦いかたの詳細はP.153を参照)。

⬆ユニット内での戦いとは異なり、この場所ではU-3にトドメを刺すことができる。周囲の仕掛けも活用しながら戦っていこう。

9 ゴンドラに乗ると……

ゴンドラに乗って洞窟の入口側へもどると、ハーブ(緑)が落ちている。手持ちの回復アイテムが不足しているようなら、拾っておくといいだろう。

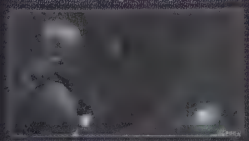
10 最後の射的部屋がある

射的に挑戦できるのも、この場所で最後。もし、これまで訪れた射的部屋で取り残したボトルキャップがあるなら、入手して賞金をもらっておこう。

TACTICAL ADVICE

飛び降りる前に敵を一掃

ガケの下へ飛び降りる前に、たき火の近くにあるふたつのドラム缶のどちらかを、ハンドガンなどで撃って爆発させよう。すると、下にいるほとんどの戦闘員を倒すことが可能だ。ただし、ゲームランクが高いと、爆発だけでは力尽きなかった敵がハシゴをのぼってくる。その場合は、上からナイフで攻撃し、敵を落下させてトドメを刺そう。ドラム缶の爆発が届かず、こちらに近づいてこない戦闘員は、ライフルなどで上から撃って倒せばいい。



⬆一番手前の戦闘員(オノ)をのぞいたすべての敵に、ドラム缶の爆発は届く。

▶かならず出現する敵

島-24 ゴンドラに近づいたあと

U-3

島-25 初期配置

戦闘員(オノ) / 戦闘員(フレイル) / 戦闘員(オノ) / 戦闘員(素手)

戦闘員(フレイル) / 戦闘員(盾) / 戦闘員(素手) / 戦闘員(オノ)

【注】A……倒すと50000PTASを落とす

島-26 遺跡（前半）

※1……クラウザーを退散させたあとに出現する

▶かならず出現する敵

島-26 通路を進んだあと

クラウザー

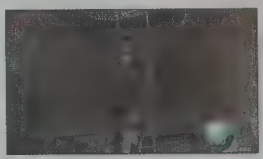
11 クラウザーふたたび

通路を進んでいくと、クラウザーが現れて攻撃を仕掛けてくる(戦いかたの詳細はP.157を参照)。この時点では、いくら彼を攻撃しても、一時的に退散させることしかできない。たとえ退散させても特定の場所へ行くとまた出現するので、逃げたほうが無難だ。

↑戦う場合は、ナイフを活用しよう。与えるダメージが大きく、弾薬の節約にもなる。

12 扉にはロックがかかることも

クラウザーを退散させずにこの扉を調べると、扉にタイマーロックがかかる。扉を調べてから1分30秒が経過するとロックは自動的に解除されるが、クラウザーを退散させればすぐに解除することも可能だ。なお、扉を開けて少し前に進んだ時点で、コンティニューポイントが更新される。



↑ロックが解除されるのを待つ場合は、ハシゴをのぼり下りして敵の攻撃を避けよう。

13 壁の裏にクラウザー

事前にクラウザーを退散させていると、このあたりの壁の裏側にクラウザーが潜んでいることがある。十分に注意して通り抜けること。

↑クラウザーは、❶～❹のいずれかひとつの壁の裏側から出現する。

14 石柱のカゲで攻撃を避ける

クラウザーを退散させてからこの場所を訪れると、東の建物の屋上にクラウザーが現れる。石柱を利用して敵の攻撃を避けつつ、先へ進んで行こう。

↑最初はマシンガンなどで攻撃し、レオンが近づくと建物から飛び降りてくる。

15 鉄格子には近づかない

鉄格子を開けるためのレバーは、この時点では操作できず、近くの曲がり角にはクラウザーが出現する可能性もある。ムダな戦いを避けるためにも、この鉄格子にはまだ近づかないように。

↑鉄格子に近づくと、クラウザーが現れる。先へ進むときは、建物の南側を通ろう。

↑鉄柵がジャマで、いまはまだレバーを操作することができない。

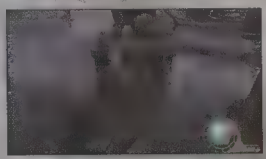
16 聖獣のレリーフ(黒豹)を入手

階段をのぼった先では、聖獣のレリーフ(黒豹)が自動的に手に入る。それと同時にクラウザーが出現し、鉄格子によってこちらが建物の屋上に閉じこめられてしまうので、まずは彼を攻撃して退散させよう。なお、戦闘中にクラウザーが話しかけてくることがあるが、それに答えても答えなくても、以降の展開には影響しない。

↑これまでの戦闘とはちがい、かならずクラウザーを退散させる必要がある。

17 獣の像を動かそう

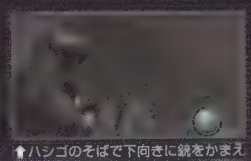
クラウザーを退散させたあとに床の下からせり上がってくる石像は、押して動かすことが可能。この石像を、近くにある獣の絵が描かれたパネルの上に乗せると、鉄格子を開けるためのレバーが操作できるようになるのだ。なお、レバーを操作した時点で、コンティニューポイントが更新される。



↑石像を動かせる範囲は、決まっているので、パネルの上に乗せられなくなる心配はない。

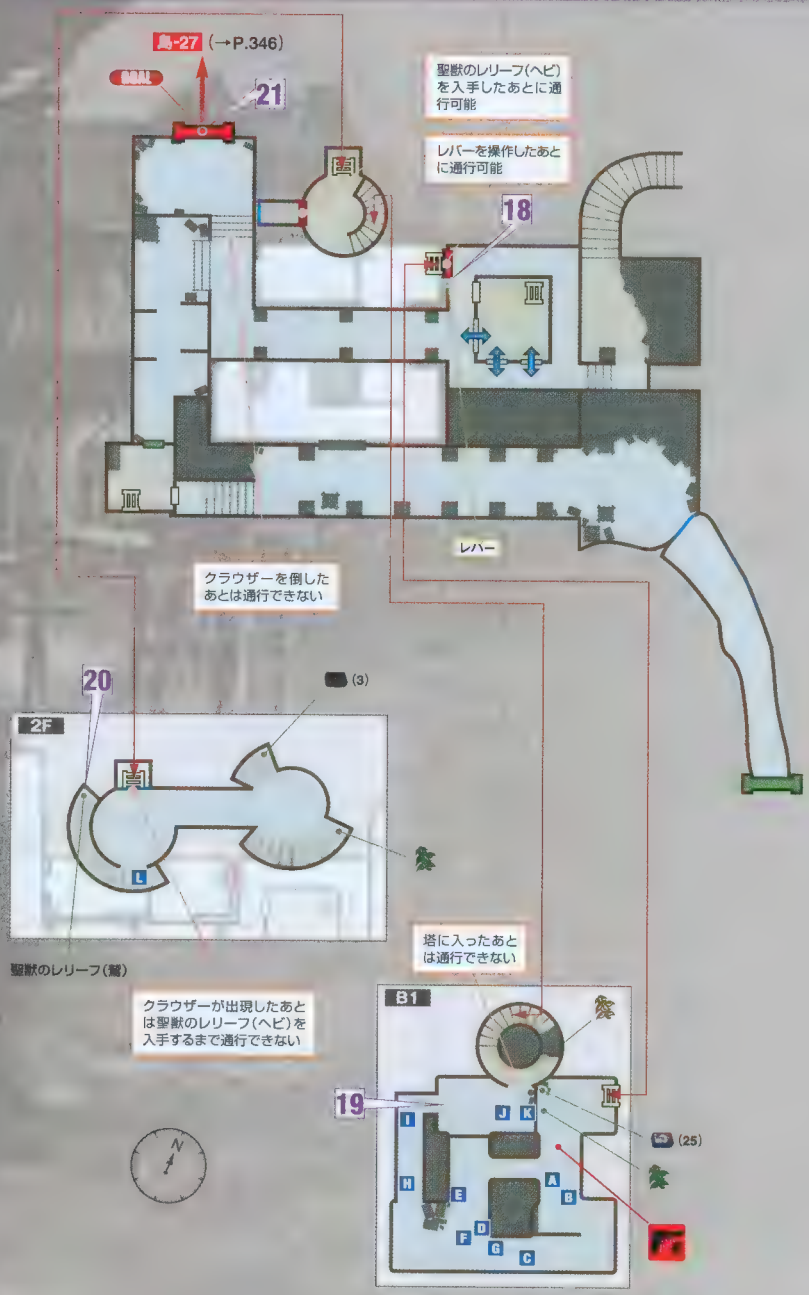
F3 機械仕掛けの敵が出現する①

建物のなかにとどまっていると出現する2体のシーカー(飛行タイプ)の攻撃は、2階へ行けばこちらに当たらなくなる。あとは、そのまま右の写真の位置からハンドガンなどで攻撃すればOKだ。



↑ハシゴのそばで下向きに銃をかまえて、敵が姿を見せるのを待とう。ハンドガンを1～2発撃つだけで倒せる。

島-26 遺跡(後半)


島-27 (→P.346)
START
21
聖獣のレリーフ(ヘビ)を入手したあとに通行可能
レバーを操作したあとに通行可能
18
レバー
クラウザーを倒したあとは通行できない
20
(3)
2F
L
聖獣のレリーフ(鷲)
塔に入ったあとは通行できない
クラウザーが出現したあとは聖獣のレリーフ(ヘビ)を入手するまで通行できない
B1
19
I
J
K
(25)
H
E
A
B
F
D
G
C

18 レバーを操作できる

石像をパネルの上に乗せた時点でこのレバーも操作できるようになっている。鉄格子を開けて先へ進もう。

↑建物のなかを通ってレバーに近づけば、曲がり角からクラウザーが出現しない。

19 塔の頂上へ向かう

この場所にたどり着くとクラウザーが話しかけてくるが、それに返答してもしなくても、以降の展開は変わらない。彼との会話が終わって2体のシーカーが出現したら、塔のなかへ駆けこんでハーブ(黄)を入手し、そのまま180度ターンをして階段をのぼろう。なお、塔に入ると鉄柵によって出入口が閉ざされてしまい、クラウザーを倒して聖獣のレリーフ(ヘビ)を入手するまで、外へ出られなくなる。

↑階段の先にあるハシゴをのぼった時点で、コンティニューポイントが更新される。

20 2種類のレリーフを入手

聖獣のレリーフ(鷲)を入手すると、クラウザーが現れる。まずは、イベントシーンの最後で彼がくり出す攻撃を、■+⊗か L1 + R1 のうち、画面に表示されたほうを押して回避しよう(どちらのボタンが表示されるかはランダムで決まる)。回避に成功するか、回避失敗後に■ボタンを連打して床によじ登ると、塔に設置された時限爆弾が作動し、クラウザーとの戦闘になる。爆弾が作動してから3分が経過する前に、クラウザーを倒して聖獣のレリーフ(ヘビ)を入手し、島-27 砦へ移動しないと、塔の爆発に巻きこまれてゲームオーバーになってしまうのだ。

アクションボタン・イベント

↑このセリフのあとに攻撃がくる。回避に失敗するとダメージを受けるうえ(攻撃値:1000)、「踏みつけ」まで食らうハメに。

↑クラウザーを倒して下に飛び降りたら、写真の右奥に見える道から先へ進もう。

21 3つのレリーフを使おう

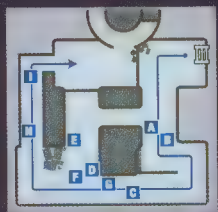
壁のくぼみに3つの聖獣のレリーフ(黒豹、鷲、ヘビ)をはめると、島-27 砦へとつづく扉が姿を現す。この扉を開ければ、Chapter 5-3は終了だ。

↑EASYでは、塔から飛び降りた時点で残り時間の表示が消え、時限爆弾の爆発に巻きこまれる危険性がなくなる。

TACTICAL ADVICE

機械仕掛けの敵が出現する?

このあたりの道には、多数のシーカーがいる。まともに戦うと大きなダメージを受けやすいので、下の図のルートで、塔の手前まで一気に走り抜けてしまったほうがいいだろう。



▶かならず出現する敵

島-26 下層に飛び降りたあと

シーカー(爆弾タイプ) シーカー(爆弾タイプ)

島-26 南側の通路に近づいたあと(※1)

シーカー(爆弾タイプ) シーカー(飛行タイプ)

島-26 北側の通路に近づいたあと

シーカー(爆弾タイプ) シーカー(爆弾タイプ) シーカー(飛行タイプ)

島-26 出現場所に近づいたあと

シーカー(爆弾タイプ) シーカー(爆弾タイプ)

島-26 塔に近づいたあと

シーカー(爆弾タイプ) シーカー(飛行タイプ)

島-26 聖獣のレリーフ(鷲)を入手したあと

クラウザー

※1……北側の通路に近づいたあとは出現しない

[注] L……倒すと聖獣のレリーフ(ヘビ)を落とす

AREA 島

Chapter 5-4

多数の戦闘員が出現する、島-27砦が最大の難関。なかでも、戦闘員（ガトリング砲台）はやっかいな存在だ。救援のヘリが敵を攻撃してくれるので、それを頼りにじっくりと攻略していくのが得策だろう。

入手できるアイテム

武器・弾薬	数
手榴弾	2
焼夷手榴弾	1
閃光手榴弾	3
ハンドガンの弾(10)	3
マグナムの弾(3)	2
マグナムの弾(5)	1
ショットガンの弾(3)	1
ショットガンの弾(5)	5
ライフルの弾(3)	2
ライフルの弾(5)	1
マシンピストルの弾(25)	3

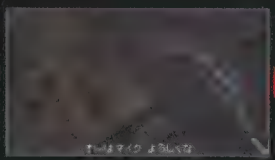
回復アイテム	数
ハーブ(緑)	9
ハーブ(赤)	4
ハーブ(黄)	3
救急スプレー	1

お金	数
5000PTAS	5
15000PTAS	2

キーアイテム・他	数
エメラルド	2
真珠のペンダント	1
電源装置のカードキー	1

ファイル
ルイスのメモ 5

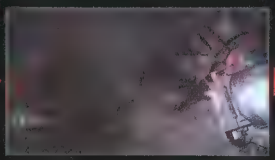
？……6



↑レオンが砦を訪れると、合衆国からの救援のヘリが現れた。ヘリは、レオンを待ち受ける戦闘員たちをつぎつぎになぎ倒していく。

↑敵を一掃したのち、レオンはヘリのパイロットであるマイクと、酒を酌みかわす約束をする。しかし、無情にもヘリは……

↑体内の寄生体にあやつられてエイダを襲うも、なんとか我を取りもどすレオン。アシュリーを救出するべく、ひとり探索を再開する。



↑謎の実験室で、ついにレオンはアシュリーを発見した。しかし、サドラーの一撃によりあっという間に奈落におちいってしまう。

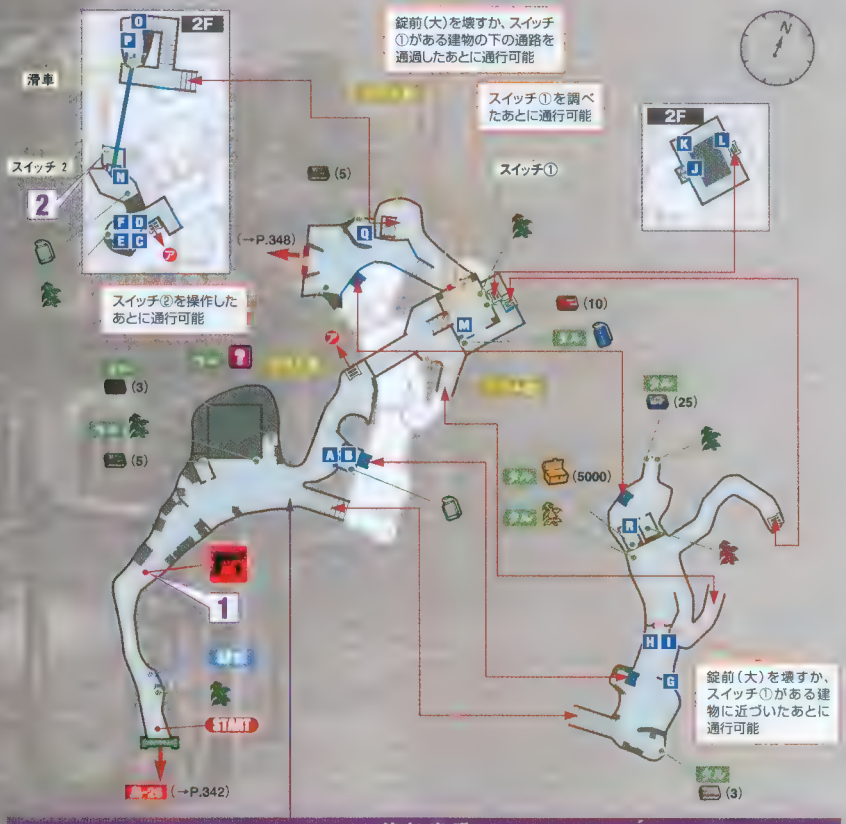
↑そのとき、マシンピストルを手にしたエイダが駆けつけ、活路を切り開いた。レオンはアシュリーを連れて無事にその場を離れる。

↑サドラーから逃れたレオンたちは、手術室でお互いの寄生体を取りのぞくことに成功する。あとは、この島から脱出するだけだ！

※「手順4」と「手順5」は、どちらを先に行なってもかまわない
※「手順6A」「手順6B」「手順6C」は、いずれかひとつを行なえば先へ進める
※「手順9」と「手順10」は、どちらを先に行なってもかまわない

※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

島-27 砦(前半)

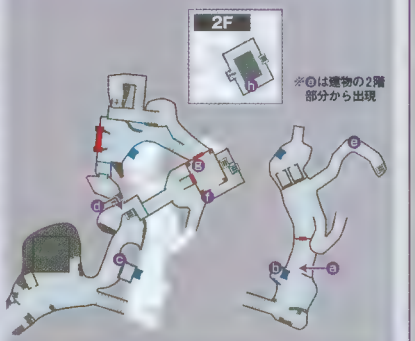


追加出現

条件 出現場所に近づく

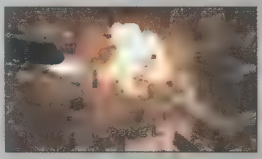
出現する敵		出現回数	出現場所
戦闘員(ボーガン)×1	体力 1000	2回	a
戦闘員(フレイル)×1	体力 1000	7回	a
戦闘員(スタンロッド)×1	体力 1000	7回	a
戦闘員(素手)×1	体力 1000	2回	b
戦闘員(オノ)×1	体力 1000	1回	c
戦闘員(スタンロッド)×1	体力 1000	2回	c
戦闘員(ダイナマイト)×1	体力 1000	3回	d
戦闘員(ボーガン)×1	体力 1000	3回	d
戦闘員(スタンロッド)×1	体力 1000	4回	d
戦闘員(盾)×1	体力 3000	1回	e
戦闘員(オノ)×1	体力 1000	1回	f
戦闘員(スタンロッド)×1	体力 3021	1回	g
戦闘員(フレイル)×1	体力 3021	1回	h

※倒した敵の種類や数、およびレオンの移動ルートにより、出現回数が減る場合がある。また、出現場所をヘリが破壊したあとは出現しなくなる



1 ヘリが援護してくれる

島-27 砦では、マイクの操縦するヘリが、機関砲やミサイルを使ってレオンを援護してくれる。ただし、ゲームランクが高い場合はヘリが戦闘員たちをなかなか攻撃してくれなくなるので、過信は禁物だ。



↑ヘリは基本的に機関砲を使い、たまにミサイルで敵の施設を破壊する。

2 スイッチでシャッターが開く

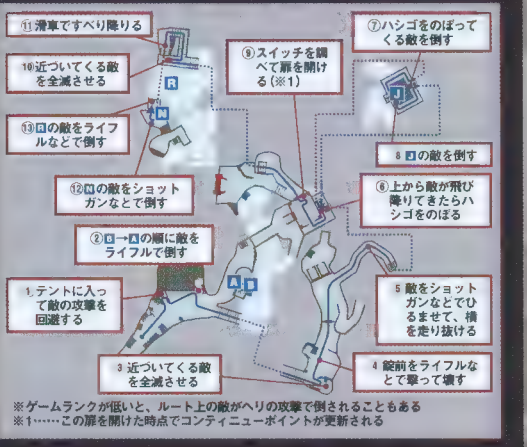
このスイッチを操作すれば、右側のシャッターが開く。先へ進むと引き返せなくなるので、アイテムの取り逃しには注意しよう。とくに、スイッチの近くに落ちている手榴弾は、忘れずに拾っておくこと。これがあると、シャッターの奥での戦闘がラクになるからだ。なお、シャッターを開けた時点で、コンティニューポイントが更新される。

TACTICAL ADVICE

じっくり戦いつつ先へ進もう

マイクのヘリが現れたら、下記のルートに沿って行動しよう。このルートなら、敵に囲まれることはほとんどのアイテムを回収しつつ、安全に先へ進むことが可能だ。

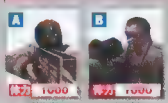
↑戦闘員（ガトリング砲台）をライフルで撃つときは、徹章直後のスキを狙おう。



※ゲームランクが低いと、ルート上の敵がヘリの攻撃で倒されることもある
※1……この扉を開けた時点でコンティニューポイントが更新される

かならず出現する敵

島-27 出現場所に近づいたあと



A 戦闘員（ボーガン）　B 戦闘員（ガトリング砲台）

島-27 北側の道に近づいたあと

C 戦闘員（ダイナマイト）　D 戦闘員（ボーガン）　E 戦闘員（ロケットランチャー）　F 戦闘員（ボーガン）　G 戦闘員（フレイル）

島-27 南側の道に近づいたあと

H 戦闘員（盾）　I 戦闘員（盾）

島-27 スイッチ①がある建物に近づいたあと

J 戦闘員（ガトリング砲台）　K 戦闘員（盾）　L 戦闘員（盾）　M 戦闘員（オノ）

島-27 スイッチ①がある建物から先へ進んだあと

N ガトリング男　O 戦闘員（フレイル）　P 戦闘員（盾）　Q 戦闘員（スタンロッド）　R 戦闘員（ボーガン）

島-27 スイッチ②を操作したあと

【注】■……倒すと15000PTASを落とす

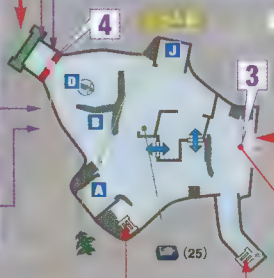
島-27 砦(後半)／島-28 崖

追加出現
戦闘員(フレイル)×1 体力 1000
条件 Bの敵を倒す

追加出現(※1)
戦闘員(素手)×1 体力 1000
戦闘員(ダイナマイト)×1 体力 1000
戦闘員(ボーガン)×1 体力 1000
戦闘員(盾)×1 体力 1000
条件 敵を1体倒す

追加出現(※1)
戦闘員(オノ)×1 体力 1000
戦闘員(ダイナマイト)×1 体力 1000
戦闘員(ダイナマイト)×1 体力 1000
戦闘員(フレイル)×1 体力 1000
条件 敵を1体倒す

追加出現
戦闘員(ボーガン)×1 体力 1000
条件 Aの敵を倒す



島-27 砦

A-29 旧施設入口

island

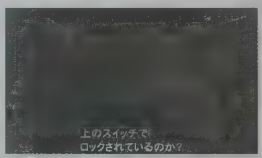
3 シャッターが閉ざされる

この場所を訪れると、先ほど開けたシャッターがふたたび閉ざされてしまう。それと同時に、3体の戦闘員（ガトリング砲台）が攻撃を仕掛けてくるので、右記の要領で戦っていこう。

⬆壁や資材を盾にすれば、戦闘員（ガトリング砲台）の攻撃を防げる。

4 出口のシャッターを開けるには

A-28 崖へとつづく扉は、近づくとシャッターで閉ざされる。2階にあるふたつのスイッチを操作すれば、このシャッターを開けることが可能だ。

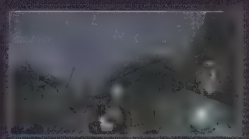


⬆シャッターを調べると、操作するべきふたつのスイッチの位置が示される。

TACTICAL DEVICE

ガトリング砲台との戦いかた

戦闘員（ガトリング砲台）の攻撃がはじまったら、下の図のように行動しよう。3体の戦闘員（ガトリング砲台）をすべて倒すことさえできれば、残りの敵を片づけるのはそれほど難しくないはずだ。



⬆E の戦闘員（ガトリング砲台）を正面に捕らえたら、このように限界まで上を向いてから手榴弾を投げればいい。

※②を行なった時点で、Eの敵がヘリによる攻撃で倒されていれば赤の矢印のルート、そうでなければ緑の矢印のルートの手順で行動すること

※3 ・ ゲームランクが高い場合は、ライフルなどでトドメを刺す必要がある

▶かならず出現する敵

A-27 東側のシャッターに近づいたあと

戦闘員（素手）

戦闘員（盾）

A-27 東側のシャッターが閉じたあと

戦闘員（ガトリング砲台）

戦闘員（ガトリング砲台）

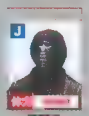
戦闘員（ガトリング砲台）

戦闘員（フレイル）

戦闘員（ロケットランチャー）

戦闘員（盾）

戦闘員（ダイナマイト）



戦闘員（素手）

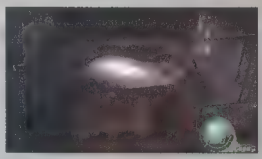
【注】D……倒すと救急スプレーを落とす

島-30 監獄／島-31 外通路

※1……条件を満たすたびに、4つのグループのいずれかの敵が1～2体ずつ出現(一度出現した敵は二度と出現しない)
※4……条件を満たしたときに、出現している敵の数が2体以上だと、DとHおよび追加出現の戦闘員(オノ)、戦闘員(スタンロッド)のいずれかが出現しない場合がある

5 ゴミ箱を調べると……？

島-30 監獄に入ってすぐ左手にある赤いゴミ箱のなかには、謎の白い袋が入っている。この袋は、ゴミ箱を開けてから少し時間がたつと激しくもがき出すが、こちらに襲いかかってくることはない。ちなみに、ナイフなどで攻撃すると、袋は動かなくなる。



↑袋を倒しても戦利品は手に入らないが、リザルト画面での撃退数が増える。

6 階段の上へ行くには

階段が破損しており、一見行き止まりのように見える。しかし、階段の側面にまわって●ボタンを押せば、壁をのぼって先へ進むことが可能だ。

7 電源装置のカードキーを入手せよ

2階にあるふたつのドアロックのどちらか一方、または1階のシャッターを調べると、Nの敵が2階の電源装置を停止させ、1階のシャッターがロックされてしまう。電源装置をふたたび起動するためのカードキーはNの敵が持っているので、倒して入手しよう。

8 電源を復旧させる

戦闘員を倒してカードキーを入手したら、電源装置にさしこもう。すると、電源が復旧して、2階のドアロックを操作できるようになるのだ。

9 シャッターを開けて先へ進む

ドアロックをふたつとも操作すると、1階のシャッターが開く。なお、シャッターを通り抜けた時点で、コンティニューポイントが更新される。

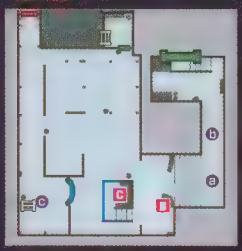
TACTICAL DEVICE

戦4 リヘナラドールは倒さなくてもいい

この牢屋にはリヘナラドールがいるが、島-31 外通路へとつづく扉がすぐ近くにあるので、無理に戦わずに逃げてしまってかまわない。戦利品の5000PTASを目当てに倒すなら、敵の攻撃が当たらない階段の上で戦うのがオススメ。

戦4 敵の数を少しずつ減らしていく

まずは、下の図の●の位置から[B]と[C]の敵をライフルなどで倒し、●の位置に移動したうえで、向かってくる敵を全滅させよう。そのあとは、●の位置にもどって[D]の敵をライフルで倒し、また●の位置で敵を迎え撃てばいい。なお、合計で5体の敵を倒すと、ガトリング男が出現するので注意すること。こちらに近づいてくる敵がいなくなったら、残った敵を倒しながら●の位置へ行き、上の敵が飛び降りてきたところを攻撃すればOKだ。



戦5 背後を取られない位置で戦う

電源装置のカードキーを入手するさいは、この部屋にあるドアロックを調べたのち、ハシゴの両側の壁を背負ったまま戦うといい。その位置で戦っていれば、いずれ[N]の敵も現れるので安全かつ確実に電源装置のカードキーを入手できる。ほかの場所にいる敵も、基本的にいったん近づいて、この部屋までおびき寄せてから倒そう。

▶かならず出現する敵

島-30 初期配置

リヘナラドール

島-31 初期配置

戦闘員（ボーガン）／戦闘員（ボーガン）／戦闘員（オノ）／戦闘員（盾）／戦闘員（スタンロッド）／戦闘員（ボーガン）／戦闘員（スタンロッド）／戦闘員（スタンロッド）／戦闘員（オノ）

島-31 出現場所に近づいたあと(※5)

戦闘員（オノ）／戦闘員（フレイル）／戦闘員（オノ）

島-31 シャッターかドアロックを調べたあと

戦闘員（スタンロッド）／戦闘員（スタンロッド）／戦闘員（オノ）／戦闘員（フレイル）

島-31 シャッターの先にある扉を開けたあと

戦闘員（盾）／戦闘員（盾）

※5……出現している敵の数が8体以上の場合は、一時的に出現が止まる

【注】A……倒すと5000PTASを落とす　N……倒すと電源装置のカードキーを落とす

島-32 カプセル実験室／島-33 旧手術室

10 アシュリーと合流する

この部屋に入ると、サドラーにさらわれていたアシュリーを救出できる。これ以降は、ふたたび彼女と行動をともにすることになるのだ。

⬆アシュリーをカプセルから助け出したあとは、自動的に隣の部屋へ移動する。

11 アイテムを回収しに行こう

わかれ道では右へ曲がって、ひとまず島-32カプセル実験室へもどろう。そこではマグナムの弾など、強敵との戦いで役立つアイテムが手に入る。

⬆サドラーとの決戦に向け、これらのアイテムはかならず拾っておくこと。

12 寄生体を取りのぞく

手術室にたどり着くと、レオンとアシュリーが、お互いの体内にいる寄生体を取りのぞくことに成功する。これで、Chapter 5-4は終了だ。

⬆寄生体さえ取りのぞいてしまえば、もうこの手術室でやるべきことはない。

6 おびき寄せて戦えば安全

通路の先には戦闘員が待ち受けており、ふつうに進むと攻撃を受けやすい。右の写真の位置でR2ボタンを押し、アシュリーに指示を出すとその声で敵をこちらにおびき寄せてから戦ったほうが簡単だ。

⬆階段を途中まで下りたあたりでR2ボタンを押し、アシュリーを待機させる。

⬆戦闘員たちが集まってきたところなどでまとめて攻撃しよう。

▶かならず出現する敵

島-33 初期配置

戦闘員（ハンマー）　戦闘員（ハンマー）　戦闘員（フレイル）　戦闘員（素手）

Final chapter

AREA 孤島

いよいよサドラーとの決着をつけることになる。最終決戦の途中にはロケットランチャー(特殊弾)が手に入るが、この武器はサイズが2×8もあるので、あらかじめアタッシュケースに空きを作っておきたい。

入手できるアイテム

ロケットランチャー(特殊弾)	1
手榴弾	1
焼夷手榴弾	1
ショットガンの弾(5)	1
ショットガンの弾(10)	1
マシンピストルの弾(50)	1

ハーブ(緑)	2
ハーブ(黄)	1

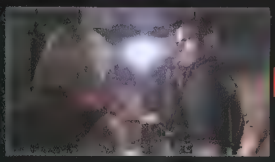
100000PTAS	1

ジェットスキーのカギ 1

教団の最終目的

?……0

STORY DIGEST



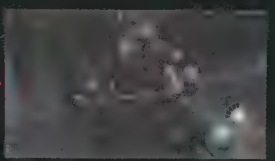
↑鉄骨場の様子がどこかおかしいことに気づいたレオンは、アシュリーをその場に待機させて、ひとりエレベーターに乗りこんだ。

↑塔の頂上には、エイダが縛られていた。寄生体を除去したレオンは、迫りくるサドラーを間なくやり過ごし、エイダを救出する。

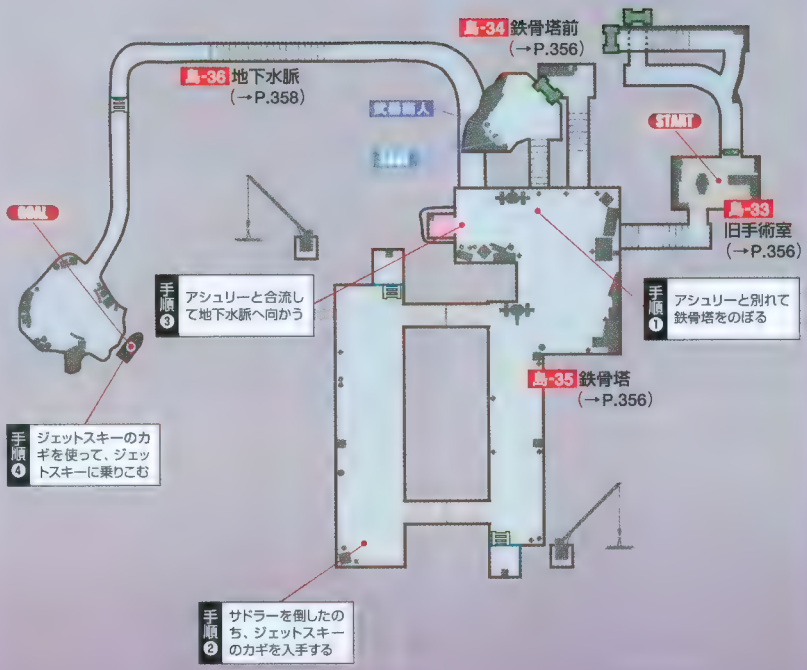
↑体内の寄生体をあらわにし、圧倒的なパワーでレオンを追い詰めるサドラー。もはや絶体絶命と思われた、そのとき…

↑エイダがロケットランチャーを投げこんでくれた。これを撃ちこめば、サドラーといえどもひとたまりもないはずだ。

↑サドラーを倒したものの、寄生体のサンプルはエイダに奪われてしまった。彼女は島に仕掛けた時限爆弾を作動させ、その場を去る。



↑エイダからもらったカギを使い、ジェットスキーに乗りこむレオンとアシュリー。はたして、無事に孤島から脱出できるのだろうか!?



※文中で「EASY」と書かれている場合は、PS2版のAMATEURも含みます

島-33 旧手術室／島-34 鉄骨塔前

▶かならず出現する敵

島-35 初期配置

サドラー

※1……サドラーの体力を半分以下まで減らしたあとに入手可能

[注] A……倒すと100000PTASを落とす

島-35 鉄骨塔

1 アシュリーを待機させる

この位置にくると、アシュリーをその場に待機させ、自動的に島-35鉄骨塔へ移動することになる。アイテムの回収や購入、および武器の改造は事前にすませておこう。

2 サドラーとの最終決戦

島-35鉄骨塔に到着すると、サドラーとの戦闘がはじまる(戦いかたの詳細はP.164を参照)。戦闘中はエレベータが封鎖されてしまうため、サドラーを倒すまでほかの場所へ行くことはできない。ただし、リトライやコンティニューをした場合は、島-34鉄骨塔前からやり直すことになるので覚えておこう。また、サドラーの体力を半分以下まで減らすと、エイダがロケットランチャー(特殊弾)を投げこんでくれる。これを使えば1発でサドラーにトドメを刺せるが、使わなくてもサドラーを倒すことは可能だ。

⬆ロケットランチャー(特殊弾)は1発しか弾がないので、慎重に狙い撃とう。

3 開閉する鉄橋に注意

鉄骨塔には、6秒間隔で開閉をくり返す鉄橋がある。鉄橋を渡るときに、画面に「飛び付く」と表示されたら、それはもうすぐ鉄橋が開くという合図。すぐにL1+R1で反対側へ飛びついたあと、●ボタンを連打して床によじ登ろう。何もせずに鉄橋の上にとどまっていると、下に落ちてゲームオーバーになってしまうので注意。ちなみに、ロケットランチャー(特殊弾)を入手したあとは鉄橋が開いたままの状態になるが、サドラーを倒すと鉄橋が閉じて、ふたたび渡れるようになる。

⬆鉄橋が開くまでの残り時間が2秒を切ると、画面に「飛び付く」と表示される。

⬆飛びついたあとは、●ボタンを連打。約3.5秒以内に11回以上入力すればOKだ。

4 鉄骨でダメージを与える

鉄骨塔にあるふたつのレバーは、操作すると鉄骨を動かせる状態になる。サドラーをこちらに引きつけてから再度レバーを操作し、うまく鉄骨を命中させれば、ダメージを与えつつ倒れこませることが可能だ(攻撃値:400)。なお、鉄骨を命中させると同じレバーはもう操作できなくなってしまうが、はずした場合は約7.5秒が経過すればふたたび操作できるようになる。

⬆サドラーをこのくらいまで引きつけたら、●ボタンを押して鉄骨をぶつけよう。

5 時限爆弾が作動する

サドラーを倒すと、3分のカウントダウンがはじまると同時に、ジェットスキーのカギが手に入る。画面に表示されるカウントがゼロになると、島に仕掛けられた時限爆弾の爆発に巻きこまれてゲームオーバーになるので、その前に島から脱出しよう。なお、ジェットスキーのカギを入手した時点で、コンティニューポイントが更新される。

6 ジェットスキーで孤島を脱出

エイダからもらったカギをこの場所で使うと、ジェットスキーに乗りこむことができる。走行中に正面の壁や岩などに接触したり、しばらく走行したあとに後方から迫ってくる水流に飲みこまれたりすると、ゲームオーバーになってしまうので注意すること。以下の写真を参考にしながらジェットスキーを的確に操作し、これらの危険を回避していこう。洞窟の出口にたどり着けば、孤島から脱出することに成功してゲームクリアだ。なお、ジェットスキーに近づいた時点で、コンティニューポイントが更新される。

⬆右側に沿って走行し、水面から突き出た平らな岩に乗って滝の下へジャンプ。

⬆左→右の順に平らな岩の上を通過して、正面の岩を避けていく。

⬆水流が迫ってきたら、以降はコントロールスティックを上に入れて加速しつづける。

⬆右側に沿ったまま岩をかわしたら、すぐに左側へ寄って岩を避ける。

⬆壁が近づいてきたら、右→左→右の順に柵のない部分を通過する。

⬆右側の岩がくずれ落ちるので、あらかじめ左側に沿って走行する。

⬆そのまま左側に沿って走行し、岩をかわしたら右側へ寄ってふたつの岩も回避。

solve a puzzle

パズル系仕掛け解答集

本作に登場する仕掛けには、解くための手順がパズルのようになっているものもある。それらの解きかたをまとめて紹介しよう。

1 Chapter 1-2 村長の家(→P.193)
水晶玉がはまっている扉を開ける

水晶玉を「上→左」か「上→右」の順番にまわすと、紋章を正しい向きに合わせられる。

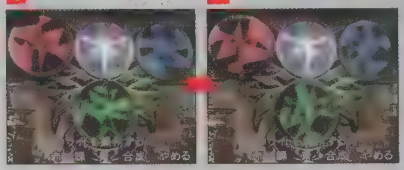
2 Chapter 1-3 高地(→P.201)
双子の家紋を光らせて宝石を入手

ダイヤルを「3→4→3→3→3→4→4」と動かせば、双子の家紋だけを光らせることが可能(※1)。

※1 ・「3・3・3・4・4・4・3」でも可能

3 Chapter 2-1 教会(→P.215)
ライトを操作して鉄格子を上げる

赤のライトを2回、緑のライトを3回、青のライトを1回操作してから「合成」を選べば、中央にある教団の紋章とピッタリ重なる。なお、ライトはどの色のものから操作してもかまわない。

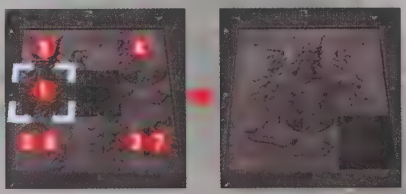


4 Chapter 3-2 城内サロン(→P.253)
絵を反転させて扉を開ける

1～4のスイッチを1回ずつ押してから「決定」を選べば、横にある扉が開く。

5 Chapter 3-4 地下(→P.267)
サラザール家の紋章を完成させる

8枚の石板を正しい形に並べ直すには、下の番号の位置に順番にカーソルを合わせて、●ボタンを押していけばいい。



6 Chapter 5-1 手術室(→P.311)
端末を操作してドアのロックを解除

赤のパネルを3回、緑のパネルを2回、青のパネルを1回まわせばドアのロックは解除できる。まわす回数さえ合っていれば、どの色からまわしてもOKだ。

section 5

biohazard
解体真書
改訂版

Secret Feature 44
シークレットフィーチャー

事件にまつわる不可思議な現象、意外なテクニック、語られることのなかった秘密……。『バイオ"4"』にちなんで、44の機密情報を公開していこう。

SECRET 01 ふたつのミニゲーム『エイダ・ザ・スパイ』と『ザ・マーセナリーズ』が出現

難易度を問わず、本編を一度クリアすれば、ふたつのミニゲーム、『エイダ・ザ・スパイ』と『ザ・マーセナリーズ』が新たにプレイ可能となる。

『エイダ・ザ・スパイ』は、エイダを操作して孤島の隠し施設に潜入し、寄生体のサンプルを回収するというもの。一方の『ザ・マーセナリーズ』は、さまざまなキャラクターを操作し、制限時間内にガナードを倒して得点を競うスコアアタック形式のゲームだ。本編クリア後のタイトル画面からすぐに遊ぶことができるので、どちらも存分に楽しんでほしい。それぞれの解説や攻略法は、P.384とP.396を参照。

メニューに追加されたミニゲーム名を選ぶと、専用のタイトル画面が表示される。

『エイダ・ザ・スパイ』は本編と同じタイプのゲーム。エイダのアクションを操作できる。

『ザ・マーセナリーズ』は戦闘の技術が試される。コンボをつなぎ、高得点を目指そう。

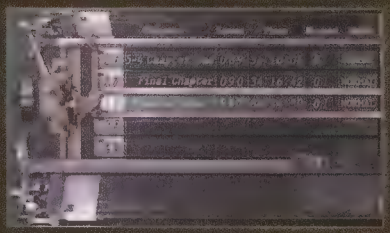
■ふたつのミニゲームが出現する条件

本編をクリアする(難易度は問わない)

※PS2版では『ジ・アナザーオーダー』もプレイ可能になる(→P.468)

クリアデータをセーブするとシステムファイルが更新される

エンディング後には、クリアデータのセーブができる。クリアデータをセーブすると、同時にゲーム本編をクリアしたことがシステムファイルにも記録されるのだ。この記録がシステムファイルに無いと、本編クリア後の特典の多くが利用できないので、かならずセーブするようにしよう。そのほか、システムファイルには、『エイダ・ザ・スパイ』と『ザ・マーセナリーズ』のプレイ状況やハイスコアなども記録される。



エンディング後にデータをセーブすると、Chapterの横に「Cleared Game(NEW ROUND)」という表示に変化する。

クリア後のタイトル画面は村の景色に変わる。この背景画は右スティックで左右にスクロールさせたり、拡大や縮小が可能。

SECRET 02 前Roundのデータを引き継いだ新Roundに突入

クリアデータをロードすると、前Roundのデータを引き継ぎ、スペシャルコスチュームや隠し武器などが利用可能なゲーム本編をスタートすることができる。前Roundから引き継げる要素を下の表にまとめてみたので、参考にしてほしい。なお、新Roundに登場する武器商人は最初からひととおりの商品をそろえており、すべての武器を限界まで改造可能だ。

←最初から多彩な武器が使用できる。前Roundでは使わなかった武器を使用するのもいいだろう。

■前Roundから引き継げるもの

- レオンとアシュリーの体力の最大値
- アタッシュケースのサイズ
- 所持武器とその改造Lv
- アタッシュケース内のアイテム
- お金
- 宝の地図
- 宝
- アーマー(防弾服)
- ファイル
- 射的のスコア

SECRET 03 激ヤバ難易度のゲームモード「PROFESSIONAL」に挑戦

下記の条件を満たせば、「NEW GAME」に新たなゲームモード「PROFESSIONAL」が追加される。このゲームモードは、ゲームの内容こそNORMALと変わらないが、ゲームランク(→P.24)がつねに最高のまま変化することがなく、アーマー(防弾服)が入手できないなど、攻略するのが難しくなっているのだ。腕に自信があるなら、一度は挑戦してみよう。

■PROFESSIONALが出現する条件

NORMALで本編をクリアする

←敵が強い、受けるダメージが大きいなど、その難しさは「激ヤバ」と言っても過言ではない。

SECRET 04 スペシャルコスチュームを着てみよう

一度本編をクリアすると、以降はRound開始時にコスチュームを「ノーマル」と「スペシャル」のふたつから選択できるようになる。スペシャルを選ぶと、レオンとアシュリー(GC版ではさらにエイダ)がスペシャルコスチュームを着てゲーム中に登場するのだ。

■コスチュームが選択可能になる条件

本編をクリアする(難易度は問わない)

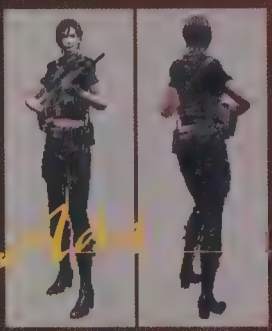
※PS2版では新たなスペシャルコスチュームが追加されている(→P.508)

レオン

R.P.D.(ラクーン市警)の制服。短い期間しか着用できなかったが、レオンには思い出深い服だ。

アシュリー

白いデニム素材の上下。胸元を強調したデザインが、スタイルの良いアシュリーによく似合う。



GC エイダ

「エイダ・ザ・スパイ」で着ているコンバットスーツ。ちらりとのぞくおなかがセクシー

SECRET 05 武器商人から各種の隠し武器を入手せよ

本編をクリアしたり、ミニゲームで特定の条件を満たすと、Round2以降の武器商人があつかう品に隠し武器が出現する。その出現条件をまとめたものが下の表だ。それぞれの武器の特徴や性能は、P.60からの武器リストを参照してほしい。

■隠し武器の種類と出現条件

隠し武器	出現条件
無限ロケットランチャー	本編をクリアする（難易度は問わない）
ハンドガン（マチルダ）	本編をクリアする（難易度は問わない）
シカゴタイプライター	PS2 「ジ・アナザーオーダー」をクリアする GC 「エイダ・ザ・スパイ」をクリアする
ハンドキャノン	「ザ・マーセナリーズ」の全キャラクター全ステージで★5つを獲得する

※PS2版ではエイダ用のシカゴタイプライターとP.R.L.412が追加されている（→P.468、504）

無限ロケットランチャー

⬅「バイオ」シリーズ伝統の武器。非常に強力だが、爆風の範囲が広いので巻きこまれないように。

ハンドガン（マチルダ）

➡3点バースト機能がついた銃。弾の消耗が早いのが難点だが、マシンピストルのように使える。

シカゴタイプライター

⬅高威力の弾を高速で連射するうえに、弾数無制限という、とんでもない性能を備えた銃だ。

ハンドキャノン

➡限定仕様にしたときの威力と装弾数は驚異的。出現条件はキビしいが、ぜひ手に入れておきたい。

SECRET 06 大ダメージを受けてもギリギリで耐えぬく現象

敵の攻撃を受けて体力がなくなったと思ったときに、ギリギリで生き残っていた――そんな場面に遭遇したことはないだろうか？　残り体力1でなんとか死を逃れるというこの現象は、下記の条件で発生する。まさに運良く命を拾ったと言えるが、すぐに回復しないと危険なことには変わりない。

■大ダメージに耐えぬく現象が発生する条件

- レオンの残り体力が301以上ある
- 残り体力以上のダメージを受ける
- 発生する確率は25％（ゲームランクが低いときは100％）
- 爆発によるダメージに対しては100％の確率で発生

SECRET 07 ハシゴをのぼる敵を体当たりで排除

操作キャラクターがハシゴをのぼるスピードは、敵よりも速い。先にハシゴをのぼっている敵に操作キャラクターが追いつくと、その敵を吹き飛ばして、落下によるダメージを与えることができる。

⬅敵をハシゴから落とした瞬間。タイミングが悪いと、上で敵に待ちぶせされる形になるので注意。

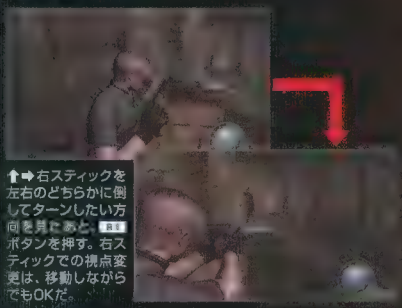
SECRET 08 弾薬のパッケージやスプレーの裏面を見る方法

アタッシュケース内のアイテムを移動させるとき、Rスティックでアイテムの表裏を反転させることができる。アイテム整理の役に立つわけではないが、銃口の向きをそろえたり、弾薬のパッケージの裏面をのぞいたりしてみると、おもしろいかもしれない。

⬅弾薬をすべて裏返しにしてみたところ。どれが何の弾丸のパッケージの裏面か、わかるだろうか？

SECRET 09 左右にすばやく旋回 右スティックターン

右スティックを操作して左右に視点を変えた状態で R1 ボタンを押すと、右スティックで見ていた方向に身体の向きを変えつつ武器をかまえる。これを利用して、向きたい方向に視点を変えて R1 ボタンを一瞬だけ押すと、すばやい旋回ができるのだ。R1 ボタンを押しつづけていれば、そのまま攻撃も行なえるので、たとえば曲がり角の向こうにいる敵を確認しつつ飛び出して攻撃、といったことも可能。ちなみに、この方法でターンできる最大角度は約60度となっている。



↑➡右スティックを左右のどちらかに倒してターンしたい方向を見たあと、R1 ボタンを押す。右スティックでの視点変更は、移動しながらでもOKだ。

SECRET 10 ハンドキャノンのお得な使いかた

ハンドキャノンは強力な武器だが、装弾数を改造していないと3発撃つだけで弾切れとなる。しかし、下記の手順を踏めば、結果的に、タダで弾薬を満タンにできるのだ。なお、もらい直したハンドキャノンの性能は初期状態になることを忘れずに。

■ハンドキャノンのオススメ運用法

❶弾を撃ちつくす

▼

❷捨てる、または武器商人に売る

▼

❸武器商人から無料でもらう(残弾数が3にもどる)

←この運用法なら、弾薬は手元に持っておく必要がないのでどんどん売ってしまってかまわない。

SECRET 11 卵は武器にもなる？

回復アイテムの卵は武器として装備でき、手榴弾と同じく投げて使える。しかし、敵に当ててもひるませるだけで、ダメージはまったく与えられない。実用性はほとんどないのだが、装備したときのキャラクターの姿がユニークなので紹介しよう。ちなみに、レオンとエイダ以外のキャラクターは、GC版の「ザ・マーセナリーズ」のステージ1で卵を拾うことができる。

レオン

右手で卵をお手玉する。その表情はちょっとだけ得意げ？

エイダ

卵をにぎった右手を揺らしつつ、背中越しに視線を流す。

クラウザー

誇らしげな視線は、あらぬほうを向いているようだ……

ハンク

手榴弾と同じポーズ。もしかして卵だと気づいていない？

ウェスカー

何か思い入れでもあるかのように、卵をじっと見つめる。

SECRET 12 卵を拾い集めて卵長者になろう

ニフトリが産む卵はサイズが小さく、回復アイテムとして使えるうえ、売るとそれなりの金額になる便利なもの。ニフトリはマップを切りかえるたびに卵をひとつ産むので、卵を集めたければ、H-02 村中央と H-03 農場を行き来しつつ狩っていくといい。なお、ニフトリが卵を産むタイミングはまちまちで、そのマップに入った直後に産むこともあれば、10分ほどたってようやく産む場合もある。あまり長居せずにマップを切りかえていくのが効率よく集めるコツだ。

SECRET 13 アシュリーの いろいろポーズ集

本編中でレオンのパートナーとして活躍するアシュリー。感受性豊かな彼女は、状況に応じてさまざまな仕草を見せる。ここでは、そうしたポーズの一部を紹介しよう。戦闘に集中していて、じっくり見るヒマがなかったという人は要チェックだ。

←立ち止まっていると、あたりの様子を確認する。その表情は、どことなく不安げだ。

←銃口を向けられるとしゃがみこむ。誤ってアシュリーに攻撃を当てないよう注意したい。

←レオンの見事な射撃にガッツポーズ。敵を撃って落下させたときなどに見られる。

←ワナに捕らわれた彼女を救出するとき、一番下の錠を最後に残すとこんな仕草をする。

SECRET 14 下心に負けてスカートを のぞいてしまうと……

高い段差の上でアシュリーを待たせているときに彼女を見上げると、スカートのなかをのぞくような形になってしまう。すると、レオンの視線に気づいたアシュリーはスカートの裾を押さえて注意してくるのだ。このとき、アシュリーは下の表のようにつぶやいている。なお、スペシャルコスチューム1や2の場合はスカートではないので、こうした反応はない。

■スカートをのぞかれたときのアシュリーのセリフ

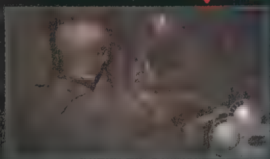
セリフ	和訳
Hey!? What are you looking at!?	どこ見てるのよ!?
Oh! You pervert…	エッチー

←スカートを押さえて怒るアシュリー。少し遠くから見上げると気づかれないが、ほどほどに。

SECRET 15 ガナードよりも強い? アシュリーの掌打

村-02 村中央の家のなかなどでは、入口の扉が開かないように棚でふさぎ、敵の侵入を食い止めることができる。そこで、アシュリーを家の外で待機させてから入口を棚でふさぎ、そのうえで彼女を呼んでみよう。扉が開かなくて入ってこれないかと思いきや、ガナードが数人がかりでやっと壊せるこの棚を、なんと掌打の一撃で破壊して入ってくるのだ。何か武術でも習っているのか、それとも寄生体の力?

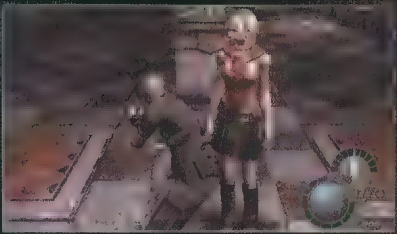
↑→掌打による棚破壊の決定的瞬間。このあと、アシュリーは何事もなかったようにレオンのもとへ駆け寄ってくる。



GC

SECRET 16 レオンに秘められたサイキックパワー

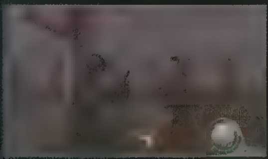
アクションボタンで動かせる石像などの前にアシュリーを立たせ、彼女をはさむような位置から石像を押してみよう。すると、レオンはその場でものを押す動作をしているだけなのに、石像が遠ざかっていくという不思議な現象が起こる。



⬆このように石像だけがどんどん離れていく。押せる方向や範囲はふつうに押したときと同じだ。

SECRET 17 いつまでも爆発しないダイナマイトの恐怖

村チーフが持つダイナマイトは、導火線に火がついていても、燃えつづけるだけで爆発しないことがある。じつは、爆発の条件(→P.94)を満たさないかぎり、ダイナマイトが爆発することはないのだ。



⬅爆発しないとわかっていても、導火線が燃えつづける様子を見ているのはドキドキものだ。

SECRET 18 鋼鉄をも跳ね返すアシュリーの頭

レバーで開閉するシャッターの真下にアシュリーを立たせ、彼女の頭上にシャッターを下ろしてみよう。すると、シャッターは彼女の頭に弾き返されてもとにもどってしまうのだ。

⬅頭上に重たいシャッターを落とされても平然としているアシュリー。とんでもない石頭だ。

SECRET 19 さまざまな場所で見つかる生き物たちをピックアップ

事件の舞台となる地域には、人やラリーチーム以外にも、いろいろな生き物が存在する。それらをひととおり、おもな生息場所とともに紹介しよう。なかには、アイテムを落とすものや、こちらに攻撃を仕掛けてくるものもいるので、そうした彼らの習性や特徴も一緒に解説しておく。

カラス

村、古城、孤島のすべてで見かけられる。倒すとかならずお金かアイテムを落とすのが特徴で、こちらを攻撃してくることはない。閃光手榴弾で即死する。

ニワトリ

[illegible] 村中央と [illegible] 農場で飼われている。放っておくとランダムで卵を産むので、拾い集めるといいだろう。卵で攻撃しても死んでしまう、か弱い動物だ。

バス

村-13 湖に加え、[illegible] 工場跡の貯水槽にも生息。通常サイズのブラックバスと大型のランカーバスが存在する。倒すと回復アイテムとして入手可能。

ヘビ

各地の木箱、タル、ツボのなかに隠れているほか、[illegible] 沼にもいる。木箱などから出てくるものはこちらに攻撃してくるが、倒すと各種の卵を落とす。

カブトムシ

[illegible] 廃村と [illegible] 屠殺小屋の木、および [illegible] コンテナ置き場の蛍光灯に張りついている。攻撃を加えたり近づいたりすると、どこかへ飛んでいく。

犬

[illegible] 農場で飼われている。ラーガに寄生されておらず、こちらを襲ってはこない。驚くべきことにロケットランチャーでも倒せない、最強の生物(?)。

クモ、コウモリ、ウシ

クモは [illegible] 廃村、コウモリは [illegible] 水路Bなど、ウシは [illegible] 村中央と [illegible] 農場でそれぞれ見かけられる。ダメージを与えれば倒すことができるが、それによるメリットはとくにない。ウシのみ、[illegible]

SECRET 20 イベントシーンのスキップで有利な状況を作れる

敵の出現や、仕掛けの作動などがあったときに、イベントシーンが挿入されることがある。そうしたシーンの一部では、SELECTボタンでデモスキップすると、その瞬間からこちらが行動可能になるため、有利な状況を作れるのだ。具体的には、敵が近づいてくる前に攻撃を仕掛けることができたり、仕掛けが作動する前に通り抜けることが可能となる。おもなものを下の表にまとめてみたので、参考にしてほしい。

■スキップすると有利になるイベントシーン

場所	イベントシーン
[illegible]	レバーを操作して滝を止めたあとに村人たちが追加出現するシーン
[illegible]	[illegible]シーン
[illegible]	円形の広場に下りたあとにチェーンソー姉妹が登場するシーン
[illegible]	上の階に一定時間とどまったあとに邪教徒たちが追加出現するシーン
城-12 食堂	オリに閉じこめられてカラドールが出現し邪教徒たちに包囲されるシーン
[illegible]	一番奥にある[illegible]出現するシーン
城-21 騎士の間	王の聖杯を手に入れたあとにアルマデューラたちが登場するシーン
[illegible]	シャッターを開けたときに[illegible]たちが追加出現するシーン
[illegible]	ひとつ目のレーザートラップが作動するシーン

↑城-12 食堂で、オリに閉じこめられるシーンをスキップすれば、敵に包囲される前にオリから脱出可能。

←島-22 教祖の間では、イベントシーンを最速でスキップして前に走るだけで、2カ所のレーザーを一気に抜けられる。

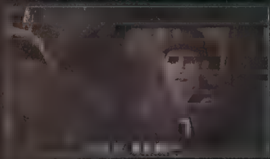
SECRET 21 カウントダウンはズルできない

左記の応用編として、制限時間のカウントダウン中に発生したイベントシーンをスキップした場合、時間を経過させずに行動を開始できるのだろうか？ 残念ながら、そうしたシーンをスキップしても、経過した時間のぶんだけカウントが減っているのだ。

←たとえばこのイベントシーンは、どんなに早くスキップしても、約10秒カウントが進んでしまう。

SECRET 22 警官たちの話を聞いてみよう

オープニングで登場するふたりの警官は、のちに村人の襲撃を受けてしまうが、その前であれば話をすることができる。彼らはそれぞれちがった反応をするので、見くらべてみよう。また、彼らに向けて攻撃しようとしたり、つり橋を渡って村から出ようとしたときにも、レオンに話しかけてくるのだ。



←彼のセリフを直訳すると「化粧か何か忘れたのか？」となる。少し皮肉っぽいひとことだ。

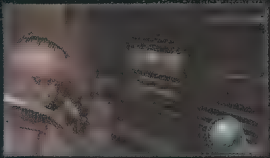
➡ふたりとも同じ字幕だが、実際に話しているセリフは異なる。ヒゲの警官の大きな身振りに注目。

■警官たちのセリフ一覧表

状況	セリフ	
	メガネの警官	ヒゲの警官
話す	Huh, forget your makeup or something?	What's the matter? Did you lose your nerve?
攻撃する	Get this over with,will you?	Hey, stop fooling around!
橋を渡る	—	Not that way, cowboy.

SECRET 23 扉を押さえる姿なき「誰か」

村-01 村への小道で、レオンは村人に襲われたあと、家のなかに閉じこめられてしまう。このとき、扉の横にある窓から攻撃すれば、扉を押さえつけようと近づいてくる村人たちを倒すことが可能。ところが、外の敵を全滅させても扉は「向こう側から誰かが押さえている!」と表示されて開けられず、家の外に出てみても、そこに人影はない。いったい誰が押さえていたのだろうか……?

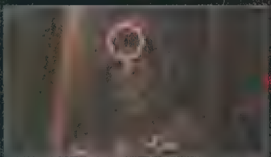


←窓のスキ間を利用し、この位置から攻撃しよう。Round2以降なら、手榴弾などを使うとラク。

➡外にいる村人をすべて倒したのに、扉は押さえられている。やはり窓から外に出るしかないのだ。

SECRET 24 弾痕が消えた? 肖像画の不思議

Chapter 1-3開始直後に 村-07 村長の家で発生するイベントシーン(→P.197)のなかで、レオンがとっさに撃った銃弾は、部屋の壁にかけられたサドラーの肖像画に当たって弾痕を残す。しかし不思議なことに、このイベントシーンが終了したのちに部屋の様子を確認すると、イベント中に村長が破壊した窓ガラスはちゃんと割れているにもかかわらず、肖像画のほうはどこにも弾痕が残っていない。



⬆➡銃弾は確かに肖像画に当たっている。サドラーの力が肖像画にまでおよんでいるというのか……。

SECRET 25 荒っぽい助けかたをしないように

[illegible] 村への小道のトラバサミにかかった犬をアクションボタンで助けると、のちに [illegible] 採石場でのエルヒガンテ戦で手助けしてくれる(→P.215)。じつは、この犬は身体やワナに攻撃を当てることでもワナから解放できるが、そんな荒っぽい方法では恩を感じないようで、手助けには現れてくれない。

⬆攻撃を当ててワナから解放した場合、トラバサミが[illegible]その場に残るというデメリットまで生じるので注意。

SECRET 26 ルイス逆上! 裏切り者には死を

Chapter [illegible]の[illegible]、[illegible] [illegible]でともに戦うルイスを狙って撃つと「撃ちやがったな!」と怒られる。さらに撃ちつづけると「殺す気か! レオン」「俺じゃねー、ヤツらを狙え!」「殺す気かっ!! レオン!!」というように言葉が荒くなっていく。それでも撃つのをやめないとイベントシーンがはじまり、ルイスは「アディオス」の言葉とともにレオンを射殺してしまう。もちろん、そこでゲームオーバーだ。

←撃たれるたびに、ルイスは怒声をあげてレオンに抗議する。これを無視しつづけていると……

⬆5回撃つとイベントシーンが発生。なお、[illegible]

SECRET FEATURE ▶ シークレットフィーチャー44

SECRET 27 古城への道で敵を出現させない方法

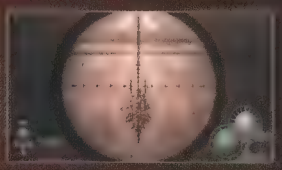
城-21 古城への道で横たえるトランクを倒したあと、入ってきた門を見たまま、後退しつつ坂をのぼってみよう。すると、門のほうから迫ってくるはずの村人たちが現れず、安全にのぼりきることができるのだ。坂の頂上を過ぎたあたりで敵は出現するが、そのまま古城へ進めば、追いつかれる心配はない。

←ここまできても敵は現れない。門が視界からはずれてしまうと、すぐに敵が出現するので注意。

SECRET 28 捕らわれたアシュリーを一気に救出

城-14 中央ホールでアシュリーを捕らえている3つの金具を破壊するとき、手榴弾などの爆発する武器を使って下の例のように狙うと、3つすべてを1回の攻撃で破壊できる。ただし、位置を少しでもまちがえると、アシュリーが爆発に巻きこまれてゲームオーバーになってしまうので、慎重に狙うこと。

←例1：この位置からアシュリーのいる方向をまっすぐ向いてかまえ、手榴弾をそのまま投げる。



←例2：例1の位置からさらに前に進み、アシュリーの頭上にあるシャンデリアを狙って、ロケットランチャーを撃つ。

↑爆風に巻きこまれそうになりながらも、微笑んで軽口を言うアシュリー。レオンの手荒な扱いに、すっかり慣れてしまったのか。

SECRET 29 鉄格子をすばやくくぐり抜ける

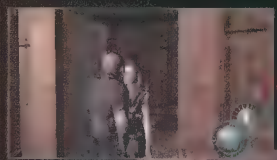
城-15 書斎では、クランクをまわして通路をふさぐ鉄格子を開け、先へ進むことになる。このとき、アシュリーの身長よりやや低いくらいの高さで鉄格子を止めても、走れば姿勢が低くなって、そのまま通過できるのだ。クランクをまわす時間が少し短くてすむうえ、その高さなら部屋にいる邪教徒は鉄格子をくぐることができないため、足止めにもなる。

←走っているときは頭の位置が少し下がるので、このくらいの高さでも十分に通り抜けられる。

↑邪教徒は通り抜けられず、鉄格子に顔を押しつけるばかり。部屋にあるランタンで倒せなかったときにオススメのテクニックだ。

SECRET 30 掘削機の力か？レオンがワープ

城-22 武器展示室の掘削機に襲われる通路では、通常、レオンにつづいて部屋に入ろうとしたアシュリーが、鉄格子にはばまれ通路に取り残される。それでは、彼女を押して先に部屋へ入れた場合どうなるかというと……通路にいたレオンが室内にワープし、やはりアシュリーだけが取り残されるのだ。

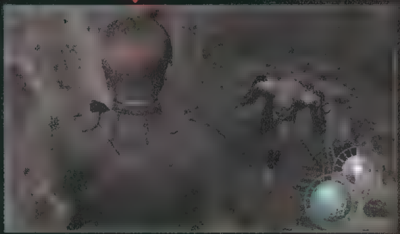


↑→レオンもアシュリーとともに通路に閉じこめられるかと思いきや、ひとりだけ部屋のなかへ入れられてしまう。

SECRET 31 爆発音を無視して迫るガラドール

ガラドールは、手榴弾の爆発音を聞くと、爆発が起きた地点に向かう性質を持つ。しかし、高いところから低いところへ、あるいは低いところから高いところへと手榴弾を投げた場合、まれにガラドールは爆発音を無視して、手榴弾を投げた操作キャラクター自身に向かってくることがあるのだ。

⬅高所から手榴弾を投げ、爆発音をガラドールに聞かせる。ふつうならば爆発地点に向かうが……。



⬆ガラドールはまっすぐにこちらへ走ってくる。焼夷手榴弾を使用した場合は、炎が当たってもこちらに向かってくるのだ。

SECRET 32 トロッコを利用して焼夷手榴弾の効果アップ

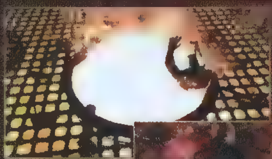
城-36 トロッコ坑道で乗りこむトロッコの車両のなかに焼夷手榴弾を投げると、トロッコの床ではなく線路上で炎があがる。走行中ならば、トロッコが炎のなかを走り抜ける形になるため、ふだんよりも広範囲の敵を燃やすことができるのだ。ただし、車両の進行方向に向かって投げると、レオン自身も炎に巻きこまれてしまうので注意しよう。

⬆トロッコの先頭車両に立ってうしろを振り返り、足元に向かって焼夷手榴弾を投げれば、全車両にいる敵を巻きこめるので効果的だ。

SECRET 33 2体のエルヒガンテをまとめて溶鉱炉へ？

[illegible] 溶鉱炉では、2体のエルヒガンテと戦うことになる。戦闘中、レバーを操作して地面のフタを開けば、溶鉱炉にエルヒガンテを落として倒すことが可能だが(→P.291)、成功するとレバーに安全装置が働くため、この手段は1回しか使えない。それでは2体同時に落とせば、1回の操作でまとめて倒せるのだろうか？——残念ながら、一方は溶鉱炉に落とせるものの、もう一方はワープしてしまうので、まとめて落とすことはできないのだ。

⬆フタの上に2体のエルヒガンテを誘い、[illegible]る。この状態でレバーを操作。



⬆➡1体はちゃんと溶鉱炉に落ちるが、もう1体は先ほどまでとちがう位置にワープしてしまう。

SECRET 34 弾丸を通す不思議な岩石

[illegible] 採掘場から [illegible] 溶鉱炉へと向かう道は、大きく硬い岩によってふさがれている。この岩の手前側から、溶鉱炉の入口を見張る敵を狙って、いずれかの敵を撃ってみよう。すると、岩石を貫通しているのか、弾丸が敵まで届くのだ。

⬅このように、岩石越しに撃っても弾丸が届く。ちなみに、手榴弾なども岩をすり抜けてしまう。

SECRET 35 ガトリング砲台が消滅する？

Chapter 5-1 城内サロンにいる赤い服の邪教徒は、レオンから逃げまわった末にガトリング砲台で攻撃してくる。そのシーンを見てから Chapter 5-1 冒頭に引き返し、城内サロンにもどってみよう。すると、ほかの敵は健在なのに、ガトリング砲台は消えてしまうのだ。

←以降はこの場所にガトリング砲台が現れなくなり、赤い服の邪教徒は素手でレオンに襲いかかる。

SECRET 36 線路上に落ちたアイテムを拾う方法

トロッコには乗れたけれど倒された村人たちが落とすアイテムは、線路上に出現する。一見、取れそうにないが、その上をトロッコが通る瞬間に●ボタンを押せば、拾うことができるのだ。

←どの車両にいても、タイミングさえ合えば拾うことが可能。アイテムから伸びる光を目印にしよう。

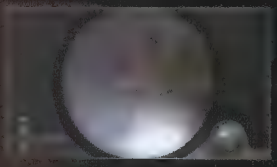
SECRET 37 サラザール戦でブラーガ狩り放題

Chapter 5-2 通路上の下層を通いまわるブラーガは、サラザールとの戦闘が終わるまでのあいだ、倒すたびに新たな個体が出現する。そこで、サラザールの攻撃が届かない、下層の黄のタルが置いてある場所（下の写真参照）に陣取って、ブラーガをひたすら倒しつづければ、低リスクと弾薬を補給することができるのだ。ただし、これを行なうとゲームランクがすぐに上がってしまうので注意したい。

←この位置で、ブラーガがこちらに近づいてくるのを待ち受ける。武器はハンドガンで十分だろう。

SECRET 38 マイクはいったいどこに？

Chapter 5-4 で登場するマイクだが、彼が乗っているはずのヘリコプターの操縦席を、ライフルの高倍率スコープで見てみると、なんとそこに人影はない。いったい、マイク本人はどこにいるのだろうか？



←操縦席に人影はない。登場時のイベントシーンでは、操縦桿をにぎる手が見えていたが……

SECRET 39 デモスキップで脱出の開始地点に変化が

サドラーに勝利したあとのイベントシーンをすべてスキップすると、最後までイベントシーンを見たときとは、脱出のスタート地点がちがう場所（下図の★のいずれか）になることがある。エレベータのすぐ近くからスタートする場合もあるので、脱出時間を短縮したいときに試してみよう。ただし、ロケットランチャー（特殊弾）でサドラーを倒した場合は、スキップしたかどうかに関係なく、最後までイベントシーンを見たときのスタート地点になる。

←この場面までにイベントシーンをスキップすれば、脱出のスタート地点が変わる可能性がある。

→エレベータのすぐ近くからスタートすることも。時間短縮を狙うなら、サドラーが落とす戦利品はあきらめよう。

SECRET 40 残り時間が少なくても あきらめないように

ジェットスキーでの脱出シーンでコンティニューした場合、通常は、ジェットスキーがある場所に到着した時点での残り時間からやり直すことになる。しかし、到着時の残り時間が1'30"00以下の状態でリトライかコンティニューをすると、再開したときのカウントはかならず1'30"00からはじまるのだ。

←ここに到着したときに、残りの時間が1'30"00を下まわっているなら、リトライするといい。

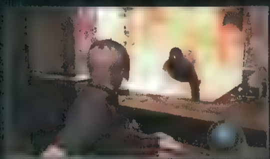
SECRET 41 レオンの華麗なる トリックジャンプ

孤島からの脱出時にジェットスキーで通る地下水脈には、合計3ヵ所のジャンプスポットがある。そこからジャンプするとき、L1 + R1 を押しっ放しにしておくと、レオンがトリックジャンプを見せるのだ。ちなみに、1ヵ所目では後方宙返り、2～3ヵ所目では右ロールのジャンプをする。

←爆発の危険にさらされながらも、華麗にジャンプをキメるレオン。余裕の現れだろうか?

SECRET 42 射的部屋にいる 武器商人の秘密

各地でレオンと取引をしてくれる武器商人たちは、非常にか弱く、ダメージを与えるとたちまち力尽きてしまう。しかし、射的部屋で受付をしている武器商人たちだけは特別な存在のようで、どんな武器で攻撃されても、絶対に力尽きることはない。



←火の海となった受付カウンターのなかに、平然と立っている武器商人。驚異的な生命力だ。

SECRET 43 虚空より響く サラザールの笑い声

[illegible] 探索開始以降にある、背景に古城が描かれた射的部屋では、不思議な現象が起こる。背景が暗転されて奥行きが広がっているときに、下の写真で示した空間を弾が通ると、サラザールの笑い声が響き渡るのだ。すると、その弾がマトに当たったとしても、連続命中回数がリセットされてしまう。

←笑い声が起こる範囲。写真のような位置にあるマトをライフルで撃つと、貫通した弾がこの範囲に入りやすいので注意。

SECRET 44 レオンの名ゼリフ 「なけるぜ」特集

本作の主人公レオンが、ことあるごとにつぶやく名ゼリフ「なけるぜ」。このセリフ、字幕は同じでも、毎回ちがう言葉をレオンはしゃべっているのだ。ここでは、レオンが「なけるぜ」と言っているすべての場面と実際に話しているセリフ、そして、それぞれを和訳したものを一挙に紹介しよう。

■「なけるぜ」一覧表

場面	セリフ	和訳
オープニングで車から降りたあと	Geez, who are these guys?	やれやれ、こいつら何様だ?
[illegible]でハニガンの報告を聞いたあと	[illegible]	[illegible]
Chapter 5-1でエイダに置き去りにされたあと	Women…	これだから女ってヤツは……
島-35でジェットスキーのカギを入手したあと	[illegible]	[illegible]
スタッフロール後のハニガンとの通信	Story of my life.	ままならないもんだ

←クールでニヒルなレオンがあまり見せない、コミカルな一面がわかるひとこと。

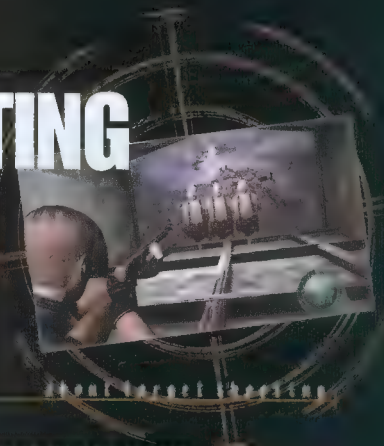
SECRET FEATURE ▶ シークレットフィーチャー44

MINI GAME GUIDE No.1
TARGET SHOOTING

ミニゲーム攻略 No.1 ▶ 射的

プレイ場所　射的部屋へ行く

本編中で遊べるミニゲーム「射的」では、純粋な射撃のテクニックが試される。腕をみがき、景品としてもらえるボトルキャップのコレクションを完成させよう。



プレイ方法

「射的」は、本編内の5ヵ所にある射的部屋で遊べる。基本的に、遊べるゲームの内容はどの場所でも同じだが、新しい射的部屋へ行くことにゲームのタイプ（マトの出現パターン）が増えていくのだ。

射的部屋に入ったら、武器商人に話しかけて、射的用の武器と弾薬を受け取ろう。そのあと、奥にある扉に入り、カウンターの上のベルに近づいて「射的をする」を実行すれば、ゲーム開始だ。

←古城と孤島の全体マップ画面で、サブミッションの青色の点で表示されるのが射的部屋だ。

←武器商人がいるカウンターでファイル「射的について」を読むと、射的のルール説明が読める。

←装填する武器を変換したり射的を終了したいときは、武器商人にもう一度話しかけよう。

射的部屋の場所と行ける時期

場所	行ける時期
城-01	聖堂	Chapter 3-1～3-4
城-20	大廊下	Chapter 4-1
城-30	採掘場前	Chapter 4-2
島-05	武器庫	Chapter 5-1
島-25	野営地	Chapter 5-3

射的の流れ

武器商人と話して、「早撃ち系」か「狙い撃ち系」のどちらかの武器を選ぶ

↓

奥の部屋へ行き「射的をする」を実行

↓

ゲームのタイプを選ぶ（タイプが選べるときのみ）

↓

射的をプレイ

↓

武器商人と話す

「射的終了」／「武器交換」

「射的終了」→ 景品をもらって終了

「武器交換」→ 武器を交換する

最高得点が記録される

武器商人がいるカウンター裏の壁に貼ってある紙を調べると、それまでの「射的」で記録した最高得点を確認することができる。ただし、最高得点の初期値は4000点で、それを超える得点を出すまでは記録されないので注意。なお、最高得点の記録は、Round2以降にも引き継がれる。

←どれだけ高い得点を出せるかに挑戦するのも、「射的」の楽しみかたのひとつと言える。

基本ルール

射的をはじめるには、まず武器商人から射的用の武器と弾薬を受け取らなければならない。そのさいには、下記のように中身の異なる2種類(早撃ち系と狙い撃ち系)のどちらを使うか、選ぶことが可能だ。

武器を装備してゲームをはじめると、マトがつぎつぎと出現するので、消えないうちにすばやく撃っていこう。マトは、開始時に選ぶゲームのタイプ(A～D)と、そのタイプのレベル(1～2)によって、どんな順番で出現するかが決まる。タイプのレベルが2に上がると、出現パターンが変わり、それまでよりも難しくなるのだ。なお、プレイ中に出入口の扉を開けようとすると、ゲームを途中でやめることができる。

■ゲームの途中は、約4秒間のリロードタイムが[illegible]

■ゲームのタイプについて

- 最初はタイプAしか遊べないが、新しい射的部屋へ行くごとにタイプB～Dまで増えていく
- ひとつのタイプで、SP以外のボトルキャップ(→P.376)を合計3個獲得すると、そのタイプのレベルが2に上がる

早撃ち系のアイテム

■武器

名前	威力	連射	装填	弾数
ショットガン	4.0	1.53	2.43	12
マシンピストル	0.4	0.10	2.37	50

■手榴弾・弾薬

名前	数量	名前	数量
手榴弾	1	[illegible]	1
マシンピストルの弾[illegible]	1	ショットガンの弾[illegible]	1

狙い撃ち系のアイテム

■武器

名前	威力	連射	装填	弾数
ハンドガン	1.0	0.33	1.47	16
ライフル	4.0	2.73	3.23	18

■手榴弾・弾薬

名前	数量	名前	数量
手榴弾	1	ライフルの弾[illegible]	3
ハンドガンの弾[illegible]	1		

マトの種類

「射的」で出現するマトは、全部で5種類ある。なかには、撃つと減点されてしまうものもあるので気をつけよう。高得点を目指すなら、村人の頭部を狙うだけでなく、弾をはずさないようにしてサラザールを出現させる必要がある。マトを逃さずに撃っていけば、6000点前後まで獲得できるはずだ。

■サラザールの出現条件

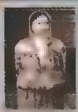
- 弾をはずさずにアシュリー以外を5枚連続で破壊する

※ショットガンかライフルを使っていると出現しない。ただし、背景の絵がない状況ならば、ライフルを使っていても出現する

■マトの種類と得点

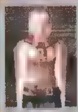
村人・男

頭部を撃つ…+100
胴体を撃つ……+50



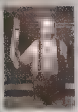
村人・女

頭部を撃つ…+200
胴体を撃つ……+50



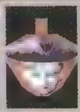
アシュリー

撃つ…………−1000



村人・男(ダイナマイト)

頭部と胴体の得点は村人・男と同じ。ダイナマイトを撃つと、周囲の村人のマトをすべて壊せる(頭部を撃ったことになる)。



サラザール

撃つ…………+500

上記の条件を満たすと、画面奥を右から左に横切る。

※どのマトも、手榴弾で壊した場合は頭部を撃ったことになる

景品

about target shooting

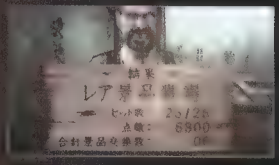
「射的」で好成績を出すと、景品としてボトルキャップがもらえる。ボトルキャップは、ゲームのタイプごとにそれぞれ6種類ずつ用意されていて、そのうちの各1種類はSPボトルキャップというレア景品だ。SPボトルキャップを手に入れるのは多少難しいものの、ひとつのタイプでボトルキャップを全部そろえると特別ボーナスとしてお金がもらえるので、ぜひともコンプリートを目指してみよう。

景品について

- 1000点ごとにボトルキャップが1個もらえる（2000点なら2個、3000点なら3個、というように、まとめてもらえる）
- アシュリーのマトを撃たずに村人のマトを全部（25枚）撃つか、3500点以上を出せば、SPボトルキャップがもらえる
- ひとつのタイプのボトルキャップを全部そろえると、下記の特別ボーナスがもらえる

タイプ	金額	タイプ	金額
A	15000PTAS	C	35000PTAS
B	25000PTAS	D	50000PTAS

ボトルキャップや特別ボーナスのくわしい入手方法は、左下に記したとおり、これらの景品は、武器商人と話して「射的終了」を選んだときに、まとめて受け取ることができる。



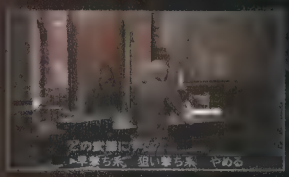
←ゲーム終了時には、景品を獲得したかどうかと、ヒット数、点数、合計景品交換数が表示される。

↑ボトルキャップは、箱・宝画面で確認可能。ひとつひとつを選んで、回転やズームをさせたり、サウンドを聴くこともできる。

基本戦略

about target shooting

「射的」では、目的が「村人をすべて撃つ」なのか「高得点を出す」なのかによって攻略法が変わる。それぞれの具体的な戦略は下記を参照してほしい。なお、SPボトルキャップは、3500点以上を狙うよりも、レベル1の時点ですべての村人を撃つことを目標にしたほうが入手しやすいはずだ。



←早撃ち系と狙い撃ち系のどちらの武器を使うかは、目的に合わせて決めよう。

村人25枚撃ちを目指すなら

早撃ち系を選んでショットガンを使い、アシュリーを巻きこみそうなときはマシンピストルに撃ちかえるといい。無理に村人の頭部は狙わず、サラザールが出現しても無視すること。弾をはずしても問題ないので、狙いすぎずに、すばやく撃とう。

←ショットガンだと、レーザーサイトがマトから多少ズレていても命中する。

高得点を目指すなら

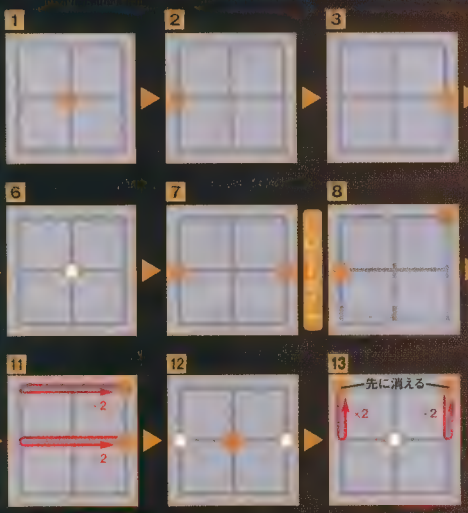
1発も弾をはずさずに、すべての村人の頭部とサラザールを撃つのが最終目標。狙い撃ち系を選び、村人はハンドガン、サラザールはライフルで撃つのがオススメだ。最高の得点を目指すのなら、手ブレのない早撃ち系のマシンピストルで挑戦しよう。

←背景の絵がないレベルならば、ライフルだけでも3500点以上を狙える。

マトの出現パターン

…村人・男　…村人・男（ダイナマイト）　…村人・女
…アシュリー　…マトの動き

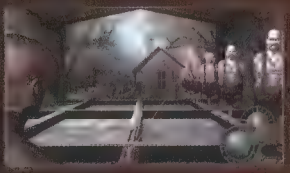
タイプA（レベル1）



開始時の位置から移動せずに狙っても、すべての村人を撃つことができる。13では先に消える両脇のマトから狙うといい。ショットガンを使っていく場合は、10本撃ち終わった直後にリロードしよう。

タイプA（レベル2）

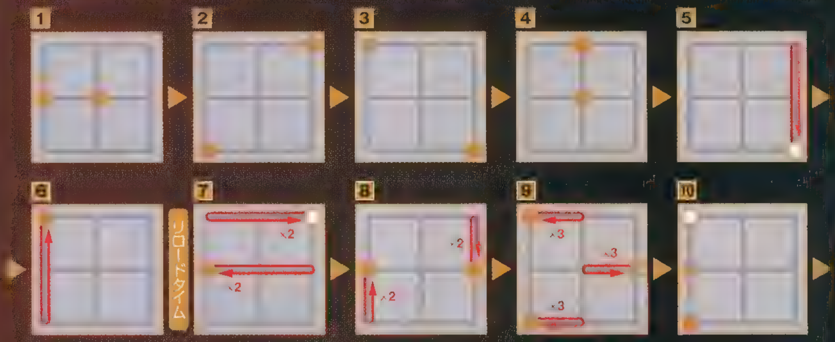
6ではマトが縦に4枚並んでいるので、すばやく撃つこと。9のあとは、10のダイナマイトを狙うために、あらかじめ右のほうを向いておこう。ショットガンを使っていく場合は、ゲームをはじめた直後に左端へ移動しておくといい。こうすれば、途中でハンドガンに持ちかえなくても、すべての村人のマトをショットガンだけで撃つことができるはずだ。



←最後の14では、ダイナマイトを撃っただけで、すべてのマトを壊すことができる。

タイプB(レベル1)

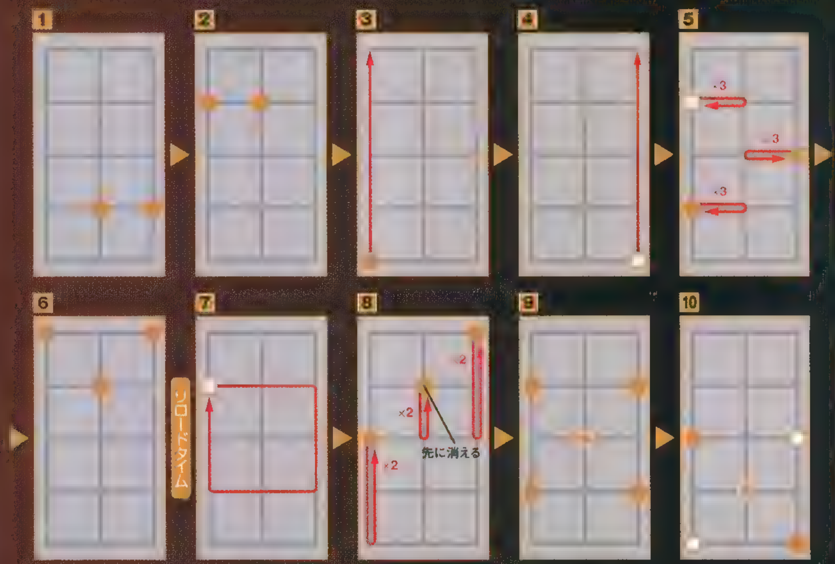
★背景の絵：あり　★アシュリー：出現する



ゲームがはじまったら、すぐに右端へ。9のときにサラザールが出現した場合は、アシュリーがジャマになるので注意して狙おう。最後の13では、はじめに左側の村人・男を狙うとラクだ。

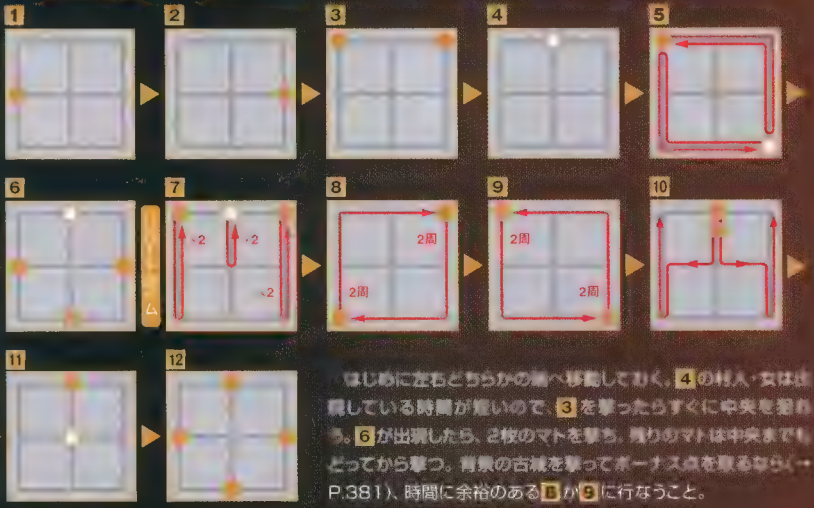
タイプB(レベル2)

★背景の絵：なし　★アシュリー：出現する



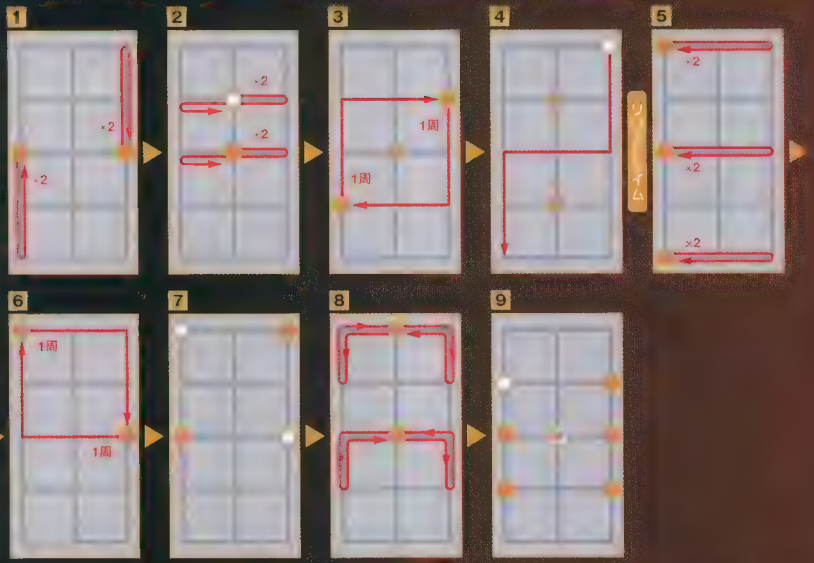
はじまったら左端へ移動しておこう。8で中央に出現する村人・男は早めに消えるので、先に撃っておくこと。8～10では、「9の中央のダイナマイトを撃つ→出現したサラザールを撃つ→10の中央のダイナマイトを撃つ」という手順を踏めば、サラザールをもう1回出現させることが可能だ。なお、狙い撃ち系を選んでいた場合は、リロードタイム以降はライフルだけを使っていくのがオススメ。

タイプC(レベル1)



はじめに左右どちらかの端へ移動しておく。4の村人・女は出現している時間が短いので、3を撃ったらすぐに中央を狙おう。6が出現したら、2枚のマトを撃ち、残りのマトは中央までもどってから撃つ。背景の古城を撃ってボーナス点を狙うなら(→P.381)、時間に余裕のある8か9に行なうこと。

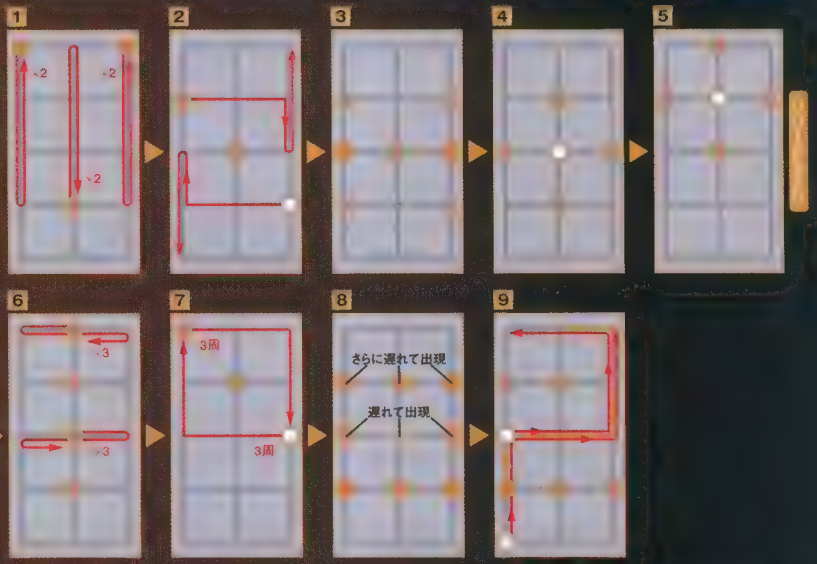
タイプC(レベル2)



開始直後に右端へ行くとマトを撃ちやすくなるが、その場合は3でサラザールが出現したときにアシュリーがジャマになることがあるので注意が必要だ。4では、マトが手前に移動してくるまで待ってから撃とう。5Pボトルキャップの獲得が目標なら、ショットガンですべての村人を撃っていくか、ライフルで村人の頭部(またはダイナマイト)とサラザールを確実に狙っていくといい。

タイプD(レベル1)

★背景の絵:なし　★アシュリー:出現する



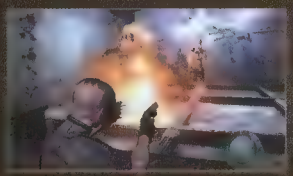
3までは中央に立って撃ち、4が出現した直後に左右どちらかの扉へ移動しよう。8では、1秒おきに1匹ずつマトが出現するので、すべて現れるのを待ってから中央の村人男が持つダイナマイトを撃てば、まとめてマトを倒せる。なお、ライフルを使っていればこれだけでも、すべての村人を撃つことが可能。ロケットランチャーがほしいときにはライフルを利用するのもテだ。

⬅背景がないので、ライフルを使っていてもサラザールを出現させることができる

➡最後の9では、マトがアシュリーのあいだへ移動してきたときに狙い撃つと安全。

背景の絵に隠されたアクション

「射的」の背景の絵には、「森の小屋」と「古城遺跡」の2種類があり、そのどちらになるかは、射的部屋がある場所ごとに決められている。じつは、この2種類の絵は単なる背景ではなく、特定の部分を撃つと、さまざまなアクションが起こるようになっているのだ(右ページ参照)。これらのアクションは、1回のゲーム中に一度ずつしか起こらない。

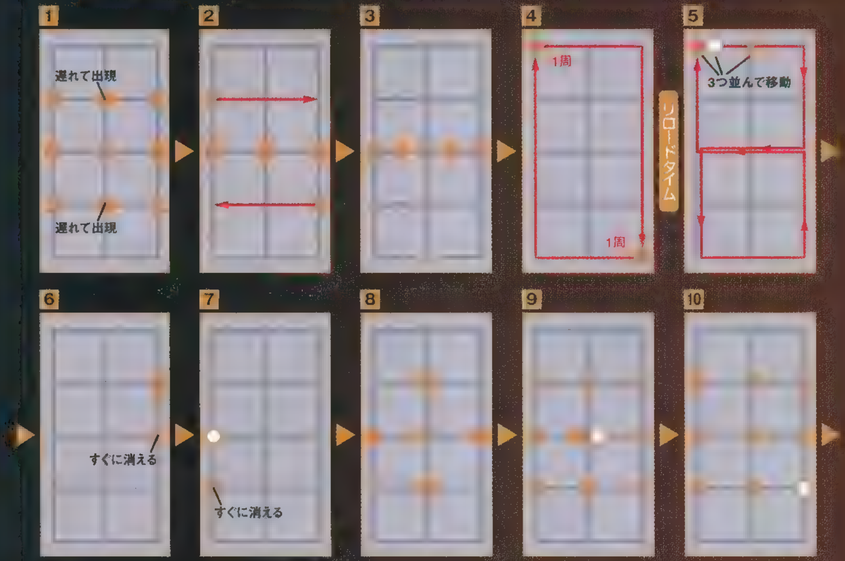


⬅古城遺跡で夜空を撃つと、落ちてきた岩がアシュリーを壊すこともあるので注意。

射的部屋がある場所と背景の絵の対応

背景の絵	射的部屋がある場所
森の小屋	城-07　城-20
古城遺跡	城-30　城-05　城-25

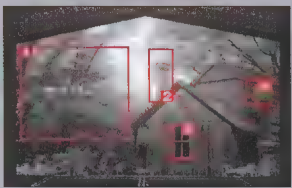
■タイプD(レベル2)



すべての村人を撃ちたいなら、早撃ち系のマシンピストルを使うといいだろう。その場合は、1の右側の村人・男を撃ったらすぐに右端へ走り、残りの3枚を撃つこと。また、9で撃ち終わった直後には、中央までもどる必要がある。一方、3500点を目指すなら、中央よりやや右寄りに立ち、ライフルで村人の頭部とサラザールを撃っていくのがオススメだ。

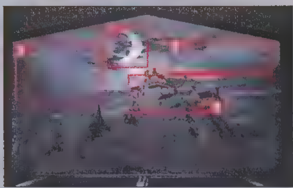
●5では、村人

森の小屋



1森 …………数十羽の白い鳥が飛び立ち、部屋に羽根が舞い散る
2煙突 ………部屋に煙が充満する
3小屋の窓 · ガナードの断末魔の叫びが聞こえる
4虫の巣 ……虫の大群が部屋を飛びまわる

古城遠景

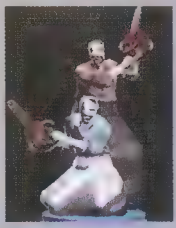


1三日月 …部屋の照明が月明かりになる
2夜空 ……流れ星が流れたあと、岩が落ちてきて周囲のマトを壊す(頭部を撃ったことになる)
3古城 ……通常は、サラザールの笑い声が聞こえる。三日月を撃って照明を月明かりにしていた場合は、花火が上がってボーナス点(+300)を獲得できる

ボトルキャップカタログ

「射的」でもらえる全24種類のボトルキャップを、Ⓐボタンを押したときに聞けるサウンドの内容とともに紹介しよう。

ゲームタイプ	1個目	2個目	3個目
D	戦闘員（ダイナマイト） サウンド ¡Cogedlo!	戦闘員（スタンロッド） Te cogi	戦闘員（ハンマー） ¡Muérete!
C	武器商人 Welcome!	邪教徒（大カマ） Siiii. Quiero matar.	邪教徒（盾） Muere,muere,muere, muere
B	村人（オノ） ¡Detrás de tí, imbécil!	村人（カマ） ¡Basta ya, hijo de puta!	村人（素手） ¡Un forastero!
A	レオン（ロケラン） Stand back!	レオン（ショットガン） Don't worry, Ashley. I'm coming for you.	レオン（ハンドガン） Ada!

4個目	5個目	SP	ゲームタイプ
			D
女村人(バケツ) ¿Donde está?	女村人(包丁) Está en la trampa.	ガトリング男 (ガトリング音)Te voy a matar.	
			C
邪教徒(ボーガン) (うなり声)	邪教徒(リーダー) ¡Ahı está!	村人(寄生体) (破裂音)	
			B
村人(スキ) ¡Ahı está!	チェーンソー男 (チェーンソー音) ¡Aarrrrh!	チェーンソー姉妹 (チェーンソー音) ¡Aarrrrh!	
			A
アシュリー Leoooon! Heeelp!	ルイス Did you send out those invitations? I told you no more than 50 people!	エイダ Leon, now!	

MINI GAME GUIDE No.2

ADA THE SPY

ミニゲーム攻略 No.2 ▶ エイダ・ザ・スパイ

プレイ条件 本編をクリアする

エイダが主人公となり、本編とは異なるストーリーが展開するミニゲームが「エイダ・ザ・スパイ」。ガナードのひしめく孤島に潜入して、任務目的を達成しよう。

基本システム

「エイダ・ザ・スパイ」ではエイダを操作して、孤島の[illegible]施設Aから[illegible]通信塔までを探索していくことになる。この範囲内に隠されている寄生体のサンプルを5個手に入れ、ヘリで島から脱出することがゲームの目的だ。エイダの操作方法は、ナイフが使えない点をのぞき、本編のレオンとほぼ同じなので、とまどうことはないだろう。

⬅寄生体のサンプルがある位置は、全体マップ画面に★マークで表示される。

⬆孤島には、戦闘員やガトリング男などの敵が待ち受けている。敵と戦いながら、寄生体のサンプルを入手していくのだ。

■ゲームの目的

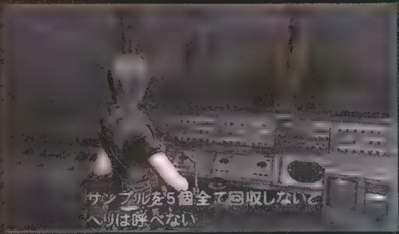
寄生体のサンプルを5個手に入れて、救出のヘリがくる脱出ポイントへたどり着く

■「エイダ・ザ・スパイ」の特徴

- タイプライターがなく、セーブができない
- 武器商人がいない
- 謎解きの要素がない
- 寄生体のサンプルもアタッシュケースに入る

■エイダの初期体力

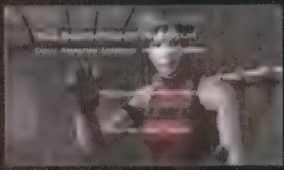
1560



⬆脱出ポイントである通信塔にたどり着いても、寄生体のサンプルをすべて回収していなければ、ヘリを呼ぶことはできない。

クリア時の特典

ゲームをクリアするとシステムファイルが更新され、「ジ・アナザー・オーダー」のRound2以降でシカゴタイプライターが購入可能になる（GC版は、本編のRound2以降で購入可能になる）。また、エンディングで流れるムービーは、レオンとエイダが「バイオ2」のコスチュームで登場する。[illegible]



⬅このムービーは、「エイダ・ザ・スパイ」をクリアしたときにだけ、見ることができる。

アイテム

エイダの初期装備は、右の表のとおり。これらの武器と、各所で手に入るアイテムを利用して、敵と戦っていくわけだ。寄生体のサンプル以外は取らなくてもクリアできるが、アイテムをきちんと入手していけば、戦闘が格段にラクになるだろう。なお、『エイダ・ザ・スパイ』では、本編とちがい、設置物から出現するアイテムがランダムで変化することはない。

↑寄生体のサンプルのサイズは2×1マス。サンプルは全部で5種あるので、最終的には10マス分のスペースが埋まることになる。

エイダの初期装備

武器

名前	威力	連射	装填	弾数	限定
ハンドガン(バニッシャー)	1.9	0.33	1.47	20	×
マシンピストル	1.2	0.10	1.93	100	×
ライフル(セミオート)+スコープ	15.0	1.83	1.90	12	×

手榴弾・弾薬・回復アイテム

名前	数量	名前	数量
手榴弾	1	マシンピストルの弾(50)	1
ハンドガンの弾(30)	1	救急スプレー	1
ライフルの弾(5)	1		

←ガトリング男や特定の位置にいる戦闘員は、倒すとかならずアイテムを落とす。

基本戦略

「エイダ・ザ・スパイ」をプレイするときには、以下のI～IIIの戦略を頭に入れておこう。敵の具体的な倒しかたについては、つぎのページから紹介しているマップ別攻略法を参考にしてほしい。

I 敵はすべて倒して進め

敵を全滅させてから進んでいけば、余計なダメージを受けにくいうえ、探索も落ち着いて行なうことができる。通常のガナードやガナード(寄生体)はハンドガンかマシンピストルで、一部の強敵はライフルで倒していこう。落ちているアイテムを拾っていけば弾が不足することはまずない。

↑弾を節約しすぎてダメージを受けるよりは、多少ムダ撃ちしてでも敵を倒していったほうがいい。

II ハーブ(黄)で体力の最大値を増やせ

体力の回復は、ハーブ(黄)を組み合わせた回復アイテムを使って、体力の最大値を増やしつつ行なうのが基本。救急スプレーを使うのは、ハーブ(黄)を持っていないときに限定しよう。

←ハーブ(黄)は最大で7個まで手に入る。取り忘れのないようにしたい。

III クラウザー戦に備えておく

最終ボスのクラウザーは動きが速く、こちらの攻撃を当てにくいため、弾薬が足りなくなる恐れがある。とくに、マシンピストルでクラウザーに挑むつわものなら(→P.395)、意識してマシンピストルの弾を残していくといいだろう。その場合、ガナード(寄生体)は、ライフルを使って一撃で倒すのがオススメ。

A-01 埠頭A

洞窟を抜けた先の戦場では、中央まで進むと、ガトリング男と10体以上もの戦闘員が出現する。これらの敵にどう対処していくかがポイント。

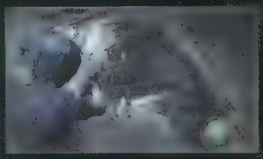
※上記の3種類の戦闘員が合計12体(GC版は10体)出現する。どの戦闘員が何体出現するかは、エイダのいる場所によって異なる

……戦闘員(素手)　……戦闘員(オノ)　……戦闘員(ボーガン)　……戦闘員(フレイル)　……戦闘員(盾)
……ガトリング男

※マップ内の記号の意味についてはP.175を参照

① 敵は倒して進む

この先にいる5体の戦闘員は、ハンドガンで倒して進もう。最初の2体は、下の写真の位置からハンドガンで撃つといい。戦闘員から寄生体が出現した場合は、マシンピストルで寄生体を狙い撃ちして倒すこと。



↑この位置からハンドガン（バニッシャー）を撃ちこめば、2体の敵にまとめてダメージを与えることが可能だ。

② まずは戦闘員（ボーガン）を倒せ

向こう岸へ渡る前に、前方の階段の上にいる2体の戦闘員（ボーガン）をライフルで倒しておこう。なお、この位置へ移動した時点で、コンティニューポイントが更新される。

③ ハシゴの上で待ち受ける

下の図の赤い破線より上側（2階部分は左側）へ行くと、ガトリング男と合計14体（GC版は12体）の戦闘員が追加出現してしまう。ハシゴをのぼったあとは、その場から動かないようにすること。180度ターンをして待っていると、戦闘員がハシゴをのぼってくるので、ハンドガンで攻撃して、落下ダメージも与えつつ倒そう。合計3体の戦闘員を倒したら④へ。

④ スピードよりも正確さを重視

この位置へ行くと、ガトリング男と14体（GC版は12体）の戦闘員が現れる。下の写真の方法で敵を出現させたあと、頭部にライフルを4発撃ちこんでガトリング男を倒そう。戦闘員が近づいてくるまでやや時間があるので、正確な狙撃を心がけるように。

↑敵が現れる方向を向いたまま、少しずつ左手側へ移動。こうすれば、すぐにガトリング男への攻撃を開始できる。

⑤ のぼってくる敵を全滅させる

ハシゴのほうを向いて待ち、戦闘員がのぼってきたら、ハンドガンやマシンピストルで攻撃する。このとき、敵が1階部分に落ちないように十分引きつけてから倒せば、戦利品を手に入れやすい。また、戦利品が時間経過で消えてしまうことが多いものの、③と同じ方法で倒して弾薬を節約する手もある。

⑥ 遠くから撃つか近づいて倒すか

この位置にいる戦闘員（ボーガン）は、⑤の位置からライフルで狙うのが安全だが、ダメージを受けない自信があるなら、近づいてハンドガンやマシンピストルで倒してもいい。その後、各所のアイテムをすべて手に入れ、ライフルを装備してから⑦へ。

⑦ 戦闘員（ボーガン）はライフルで

ここでは、戦闘員（ボーガン）と戦闘員（素手）が前後に並んだときにライフルで撃ち、まとめて倒すのがベスト。難しければ、戦闘員（ボーガン）だけライフルで倒し、戦闘員（素手）はハンドガンなどで攻撃してもかまわない。その背後にいる戦闘員（盾）は、盾の下に見える足を撃ち、ひざまずかせたところをアクションボタンで攻撃して盾を手放させてしまえば、弾薬をあまり使わずに倒せる。これは、以降の戦闘員（盾）と戦うときも同様だ。

↑この位置まで進んでライフルをかまえると、戦闘員（ボーガン）と戦闘員（素手）がちょうど縦に並びやすい。

スピード攻略

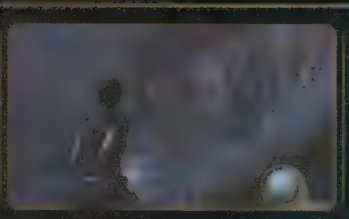
上記の攻略法はすべてのアイテムの入手を前提としたもので、そのさいに攻撃を受けないよう、敵を全滅させて進んでいる。しかし、クリアまでにそれなりに時間がかかってしまうのも事実。そこで、手早くエンディングを見たい人向けに、極限までプレイ時間を短縮するための「スピード攻略」を紹介しよう。この攻略法なら、ゲーム開始から9分以内にエンディングまで到達することが可能だ。

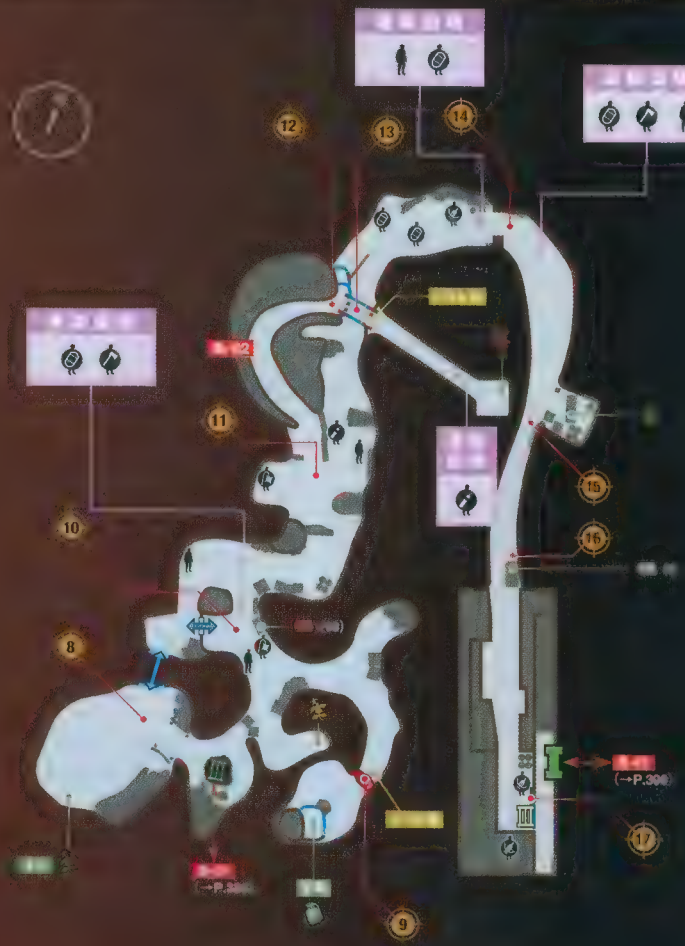
● 島-01 埠頭A

前半の洞窟は、ノンストップで走り抜けるだけでOK。こちらを向いている戦闘員は、エイダを見つけた直後は襲ってこないし、反対側を向いている戦闘員は、すれちがう瞬間までエイダに気づかないからだ。後半の戦場も、下の図のルートどおりに走っていけば、敵から攻撃を受けることはない。

島-02 埠頭B

これといった強敵はいないが、気を抜くとボーガンやダイナマイトによる攻撃を受けやすい。敵の位置を完全に把握していないうちは、注意して進もう。





……戦闘員（素手）　……戦闘員（オノ）　……戦闘員（ダイナマイト）　……戦闘員（ボーガン）
……戦闘員（フレイル）　……戦闘員（盾）

⑧ ハーブを取る前に戦闘員を倒せ

このあたりで待ち、戦闘員がガケの手前側にきたら、ハンドガンやマシンピストルで倒す。すると、直後に1体、やや遅れてもう1体戦闘員がやってくるので順番に倒していこう。なお、はじめにタルを壊すと、銃声に反応して複数の戦闘員が同時にこちらへ向かってきてしまう。ハーブ(緑)を手に入れるのは、戦闘員を3体とも倒したあとにしたほうが無難だ。

↑戦闘員がガケを跳ぼうとする瞬間に攻撃してガケ下へ落とす手もあるが、その場合は戦利品が手に入らない。

⑨ 手榴弾は取っても取らなくてもいい

ドラム缶を爆発させて岩を砕けば、その先にある小部屋の宝箱から手榴弾を入手できる。ただし、手榴弾を取ると⑩で2体の戦闘員が新たに出現してしまうため、戦いを避けたいなら、無視して進むのも手。

↑手榴弾は、敵の集団と戦うときに役立つ。戦利品として出現することはほとんどないので、できれば入手しておきたい。

⑩ 直前の行動で敵の数が変わる

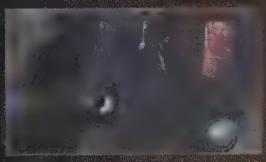
洞窟の奥でアイテムを手に入れてから引き返してくると、このあたりに戦闘員(フレイル)がいることが多い。姿が見えたら、ハンドガンやマシンピストルを使って倒そう。ただし、ドラム缶を爆発させて手榴弾を入手していた場合は、さらに戦闘員(盾)と戦闘員(オノ)が1体ずつ出現する。3体から同時に攻撃されると危険なので、マシンピストルで敵の盾を破壊しつつ戦闘員(盾)をすばやく倒したのち、ほかの2体に備えるようにしよう。

⑪ 敵を無視して先へ

1～2体の戦闘員がダイナマイトを投げつけてくるが、ヘタに戦おうとすると、かえってダメージを受けてしまうことが多い。無視して最短距離を走りつつ、⑫の位置へ移動すること。

⑫ ドラム缶で瞬殺

ドラム缶を爆発させて、そばにいる戦闘員(ダイナマイト)を倒す。すばやく行動しないと、敵がダイナマイトを投げてくるので要注意。難しければ、ハンドガンなどで戦闘員を1回撃って、敵がひるんだスキにドラム缶を爆発させるといいだろう。



↑戦闘員(ダイナマイト)は、足を撃つと橋から落ちることもある。そのときは別の敵を待って、ドラム缶を爆発させよう。

⑬ 戦闘員(ボーガン)から倒せ

橋の上から、ゲートの近くにいる戦闘員(ボーガン)→高台の上にいる戦闘員(ダイナマイト)の順に、ライフルを撃ちこんで倒す。そのあと、前方からやってくる戦闘員をハンドガンなどで倒しながら、⑭の位置へ向かおう。

⑭ 戦闘員(盾)の倒しかた

戦闘員(盾)がいるが、⑦(→P.387)の方法で倒せば問題ない。

⑮ 後方に戦闘員が出現

このあたりに近づくと、エイダの後方に3体の戦闘員が出現する。⑯の戦闘員と戦うときに背後から攻撃されると危険なので、引き返してハンドガンなどで倒しておくといい。

⑯ 攻撃はアイテムを取ってから

ライフルの弾を入手し、前方にいる2体の戦闘員をライフルで倒す。

↑敵を攻撃する前にライフルの弾を撃っておかないと、アイテムがジャマになって前方がよく見えないことがあるので注意。

⑰ 潜入は通風口から

この扉は施錠されており、開けることができない。すぐ横にあるハシゴをのぼって2階へ行き、通風口から施設内へ潜入しよう。

スピード攻略

● 島-02 埠頭B

最短ルートを立ち止まらずに走っていけば、ダメージを受けることはない。一見、⑭の付近にいる戦闘員(盾)と、⑯にいる戦闘員(ボーガン)がやっかいそうだが、どちらも右手側の壁に沿って進めば、簡単に通過することができるのだ(下の写真を参照)。

↑戦闘員(盾)が「盾攻撃」や「フレイル攻撃」などを仕掛けてくるものの、いずれも空振りする。

↑2階部分にいる戦闘員の攻撃は当たらず、1階部分にいる戦闘員はワキに移動してエイダに道を開けてくれる。

島-06 階段廊下～島-08 冷凍室

通路や部屋がせまいため、遠距離から攻撃されることはほとんどない。難しい戦闘は、冷凍室で寄生体のサンプルを入手した直後くらいだ。

※1……扉のガラスを割ったあとに入手可能

……戦闘員（ボーガン）　……戦闘員（フレイル）　……戦闘員（盾）　……戦闘員（スタンロッド）
……戦闘員（ハンマー）

⑱ アイテムは敵を倒してから

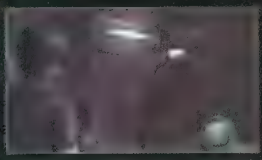
戦闘員（フレイル）をハンドガンなどで倒してから、奥の小部屋にあるマシンピストルの弾を入手しよう。

⑲ 戦闘員を倒すだけ

曲がり角に戦闘員（フレイル）が1体いるので、ハンドガンやマシンピストルで攻撃して倒す。

⑳ 部屋のアイテムはまだ取るな

まずは、北側にあるガラス越しにハンドガンやマシンピストルを連発して、ガラスを割りつつ正面右にいる戦闘員を倒す。その後、正面左にいた戦闘員が近づいてくるので、同じくハンドガンなどで倒せばいい。なお、この時点では、部屋にあるアイテムを取ろうとしても持ちきれない可能性が高い。㉑で武器や弾薬を消費したあとに回収したほうが効率的だ。



↑正面左にいる戦闘員からは、寄生体が出現することがある。倒すのをあとまわしにして、1対1で戦おう。

㉑ 敵を倒してから1個目のサンプルを入手

いったん寄生体のサンプルがある部屋に入ったのち、すぐに引き返してこの位置へ移動する。すると、出入口のほうから3体の戦闘員がやってくるので、2体目の姿が見えてから約2秒が経過したら、手榴弾でまとめて攻撃しよう。そのあと、生き残った戦闘員やサンプルのある部屋にいる戦闘員をハンドガンなどで倒し、1個目のサンプルを入手する。

↑まれに1体目がこちらに走ってくることがあるが、その場合は手榴弾を投げたあとハンドガンで迎撃すればいい。

㉒ 戦闘員（ボーガン）を速攻で倒せ

この位置にいる戦闘員（ボーガン）→北側の通路からくる戦闘員の順に、ハンドガンやマシンピストルで攻撃して倒す。弾薬を節約するためにアクションボタンでの攻撃を併用して戦ってもいいが、戦闘員（ボーガン）をすばやく倒さないと、2体からはさみうちにされてしまうので注意。

↑近づいた直後なら、戦闘員はまだこちらに気づいていない。敵がボーガンで攻撃してくる前に、すばやく倒そう。

㉓ 2個目のサンプルを入手

島-06 冷凍室には敵がいないので、安心して2個目のサンプルや、そのほかのアイテムを入手しよう。

㉔ 敵を足止めして手榴弾で攻撃

㉒のあと、すばやくこの位置へ行き、180度ターンをして待つ。すると、正面の通路から戦闘員（盾）＋戦闘員（ハンマー）が、右手側の通路から戦闘員（盾）×3＋戦闘員（ハンマー）が、それぞれ近づいてくる。戦闘員（盾）はヒザ下を、戦闘員（ハンマー）は頭部を撃ってよろめかせてから、旋風脚で吹き飛ばして足止めしよう。戦闘員（フレイル）が2体とも画面内に見えたら、手榴弾ですべての敵をまとめて攻撃。あとは生き残った敵をマシンピストルで倒していけばOK。

↑敵が盾を手放したあとは、ヒザ下より頭部を撃つほうが、転倒しないぶんアクションボタンでの攻撃を確実に当てられる。

スピード攻略

● 島-06 階段廊下

⑲の戦闘員（フレイル）は、行きも帰りも曲がり角の内側を走り抜ければかわせる。

● 島-07 手術室

寄生体のサンプルのそばに戦闘員がいるものの、なかなか攻撃してこない。駆け寄ってサンプルを取り、すぐに180度ターンをして逃げれば、ダメージを受けずにすむはずだ。出入口からくる3体は、「1体目に近づいて攻撃を誘い、後退して回避」→「敵の攻撃動作が完全に終わったら、ヒザ下を撃ってからのバックキックで2体目の戦闘員ごと吹き飛ばす」→「3体目の向かって右側を通過」という方法で避けられる。1体目のヒザ下を撃ったときに敵が転倒した場合は、2体目を同じ方法で吹き飛ばして通過すればいい。

● 島-08 冷凍室

2個目の寄生体のサンプルを手に入れるのみ。

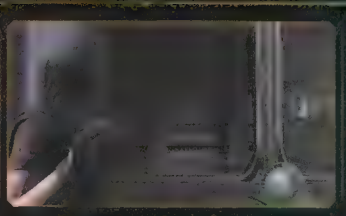
● 島-06 階段廊下（寄生体のサンプルを2個入手したあと）

冷凍室を出る前から左スティックを右上へ入れておき、下の写真の位置まで移動したら後退する。すると、ちょうど戦闘員（盾）が「フレイル攻撃」または「盾攻撃」を空振りするので、足を撃ってひざまずかせたのち、バックキックで戦闘員（ハンマー）ごと吹き飛ばそう。扉の前にいる戦闘員は、向かって右側を強引に走り抜けてもいいが、1発撃ちこんで動きを止めてから通過すると安心だ。

↑このあたりで止まる。進みすぎると、敵が「フレイル攻撃」を使ってきたときに避けられないので注意。

第-09 ゴミ処理場～第-11 医務室

ゴミ処理場のガトリング男は簡単に倒せるが、医務室のほうがやっかい。同時に出現する戦闘員（盾）の動きに注意して、臨機応変に戦おう。



……戦闘員（素手）　……戦闘員（オノ）　……戦闘員（ダイナマイト）　……戦闘員（ボーガン）

……戦闘員（フレイル）　……戦闘員（盾）　……戦闘員（スタンロッド）　……ガトリング男

25 階下へ向かって手榴弾を投げろ

2体の戦闘員をハンドガンなどで倒したあと、左上か右上のガラスを割り、1階のガトリング男へ向かって手榴弾を、1個だけ残してすべて投げつける。左上から投げるときは、手榴弾が敵まで届くように、やや上を向いて投げること。右上から投げるときは、手榴弾が右手側のミゾに落ちやすいので、少し左を向いて投げよう。それで倒せなかったときは、その場からライフルを撃ちこみ、トドメを刺せばいい。

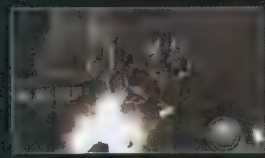
↑敵がガトリングをかまえたら、頭部を撃って攻撃を中断させよう。これをくり返せば、『ガトリング攻撃』を受けずに戦える。

26 あらかじめ手榴弾を投げておく

1階部分に飛び降りると、奥の扉から2体の戦闘員が部屋へ進入してくる。この2体はダイナマイトを投げつけてくるので非常に危険。そこで、1階部分に飛び降りたら、すばやく最大まで上を向いて手榴弾を投げよう。すると、2体の戦闘員が部屋へ入った瞬間に手榴弾が爆発し、こちらがダイナマイトの攻撃に巻きこまれることなく、安全に敵を一掃できるのだ。

27 マシンピストルを連射

この部屋に入ると、先へ進むための扉を戦闘員が閉めてしまう。制御盤を操作すれば扉を開けられるが、扉が開くと同時に、西側の通路から5体の戦

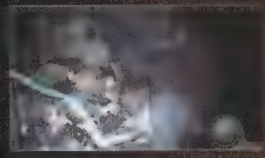


↑敵は走ってくるので、下半身を撃って転倒させるのも手。転倒させれば、それだけダメージを受ける危険も減る。

闘員が新たに出現する。この5体は、テーブルの両側から近づいてくるので、弾薬を節約しようとすると余計なダメージを受けやすい。最初からいる2体の戦闘員を倒して扉を開けたあとは、イベントシーンをスキップしてマシンピストルを連射し、西側の通路から現れる戦闘員を全滅させよう。

28 敵を倒してから3個目のサンプルを入手

ハンドガンなどで戦闘員（スタンロッド）×2と戦闘員（盾）×2を倒し、3個目の寄生体のサンプルを入手する。



↑この部屋は荷物が積まれていて見通しが非常に悪い。強引に先へ進もうとすると、思わぬダメージを受けてしまうことも。

29 戦闘員を全滅させる

5体の戦闘員を、ハンドガンやマシンピストルで倒していくのみ。

30 扉を調べると敵が出現

この扉はロックされており、扉を調べると現れるガトリング男＋戦闘員（盾）×4のうち、ガトリング男を倒せば、開くようになる。

扉を調べて敵を出現させたら、いったん階段の下へ行って敵をこちらに誘導しよう。その後、扉のそばへ移動すると、戦闘員（盾）が3～4体近づいてくるので、1体目が階段を下りたら手榴弾を投げ、まとめて倒す。あとは生き残った戦闘員（盾）→ガトリング男の順に、ライフルで倒せばいい。

31 階段の上から攻撃

ガトリング男を倒すと開くようになる扉の先では、3体の戦闘員が待ちかまえている。扉を開けたあとは、すばやく後退し、ハンドガンやマシンピストルでそれらの敵を全滅させよう。

32 ダイナマイトを投げてくる前に倒せ

ここへくると前方の扉が開き、なかから2体の戦闘員が出現する。この2体は、現れてすぐダイナマイトに火をつけるので要注意。出現と同時にマシンピストルを連射して、すばやく倒したほうが安全だ。

↑ダイナマイトを持っている腕のヒジから先を撃ち抜けば、1発の弾で2体をまとめて倒すこともできる。

スピード攻略

島-09 ゴミ処理場

2階部分は戦闘員（フレイル）の向かって右側スレスレを通過した瞬間に左スティックを左上に入れ、敵の背後にまわりこむようにして突破する。1階部分は、敵を無視して走っていくだけでOKだ。戦闘員に扉を閉められたあとは、その戦闘員を転倒させて制御盤を操作し、イベントシーンをスキップして扉まで走ればいい。

島-10 監禁部屋

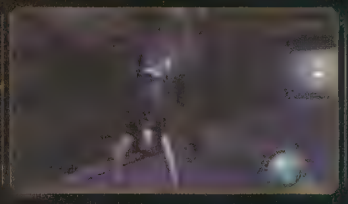
まず、廊下にある手榴弾を入手する。寄生体のサンプルがある部屋は、せまいうえに戦闘員が4体もいるため、すべてかわして進むのは困難。敵のヒザ下を撃ったあとバックキックで転倒させつつサンプルを入手したほうが、結果的にタイムロスが少なくてすむ。

島-11 医務室

敵を無視して1階部分へ行き、扉を調べる。階段を下りたところにいる戦闘員は、敵の背中側を通るようにすれば、攻撃を受けずにすむ。あとは、近づいてくる戦闘員を「頭部かヒザ下を撃ってアクションボタンによる攻撃で吹き飛ばす」という方法で足止めしつつ、1体目の戦闘員（盾）が階段を下りてきたら、手榴弾でまとめて攻撃しよう。最後に、ガトリング男をライフルで倒せばOKだ。

島-12 培養室～島-13 通信塔

通信塔ではクラウザーとの対決が待っている。培養室で戦闘員たちを倒したあとは、弾薬や回復アイテムを入手して、最後の戦いに備えよう。



※1……箱のガラスを割ったあとに入手可能

……戦闘員（素手）　……戦闘員（オノ）　……戦闘員（フレイル）　……戦闘員（盾）

……戦闘員（スタンロッド）　……戦闘員（ハンマー）　……クラウザー（変身後）

33 敵を倒してから4個目のサンプルを入手

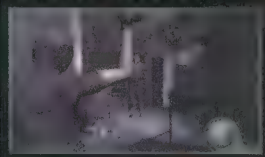
まずは、最初からいる3体の戦闘員を全滅させたのち、4個目の寄生体のサンプルを手に入れる。すると、セキュリティ・システムが作動して扉がロックされ、北側の通路から3体の戦闘員（盾）がやってくるので、すばやくこの位置へ移動しよう。ここなら、背後や側面から敵に襲われる心配がないため、比較的安全に戦える。なお、ガスボンベは利用してもしなくてもいい。

↑アタッシュケースがいっぱいでアイテムが拾えない場合は、武器や弾薬を消費して敵を倒したあとに拾おう。

34 難しいならライフルを使え

セキュリティ用のロック端末を操作して扉を開けると、東側の通路から合計7体の戦闘員が出現。そのうちの戦闘員（オノ）、戦闘員（盾）、戦闘員（ハンマー）が1体ずつこちらへ向かってくる。33の位置へ移動してから、ハンドガンやマシンピストルで3体とも倒そう。難しければ、戦闘員（ハンマー）だけでもライフルで倒しておくといい。33で残してあるなら、ガスボンベを爆発させるのも手だ。

また、33と34を同時に行なう方法もある。サンプルを入手したら、すぐにロック端末を操作して扉を開ける。そして、戦闘員（盾）を「ヒザ下を撃って旋風脚」という方法で足止めしつつ、戦闘員（ハンマー）が近づいてきたらガスボンベを爆発させたのち、生き残った敵にトドメを刺せばいい。



↑手榴弾を持っているなら、33の時点でガスボンベを爆発させて敵を倒し、ここで出現する敵には手榴弾を使おう。

35 追いかけてくる敵を倒せ

いったんここへ移動したあと、ふたたび33の位置へ。すると、真後に戦闘員（素手）と戦闘員（盾）が、少し遅れて戦闘員（ハンマー）がこちらへ向かってくる。ハンドガンやマシンピストルで全滅させよう。

36 最後の戦闘員

34で出現した戦闘員（盾）のうち、1体がここに残っているので、ハンドガンやマシンピストルで倒す。

37 クラウザーと対決

ここまで進むと、後方からクラウザーが追ってくる。Ⅰ と Ⅱ のどちらかの方法で退散させ、5個目の寄生体のサンプルを手に入れよう。

Ⅰ マシンピストルで戦う

クラウザーの下半身を狙ってマシンピストルを連射する。敵は下の写真の間合いまで接近すると攻撃を仕掛けてくるので、後退するか斜め前方へ走ってかわすこと。ただし、画面にアクションボタンが表示されたときは、ボタンを押して避けたほうが確実だ。あとは、マシンピストルを連射するところからくり返そう。

↑クラウザーは、エイダとの間合いがこれくらいになると攻撃してくる。後退するか斜め前に走ってかわそう。

Ⅱ ライフルで戦う

クラウザーが現れたら、180度ターンをして 島-12 培養室の扉へ向かう。まっすぐ走っていけば、敵の攻撃はほとんどかわせるが、たとえ受けても体力が尽きなければ問題ない。あとは、「いったん 島-12 培養室へ移動したあと引き返す」→「遠くから走ってくるクラウザーの右足にライフルを2発撃ちこむ」をくり返すだけでOK。こちら 島-12 培養室へ移動してもクラウザーの体力は回復しないため、安全に退散させることができるのだ。

↑通信塔を訪れてから培養室にもどると3体の敵が新たに出現する。これらの敵は倒すとかならずアイテムを落とすのが特徴。

38 無線でヘリを呼べ

通信塔で無線のスイッチを入れ、救援のヘリコプターを呼べば、晴れてエンディングだ。

スピード攻略

● 島-12 培養室

寄生体のサンプルを入手し、セキュリティ用のロック端末を操作するまでは、最短ルートを走るだけでいい。そのあとは下の図のように行動すれば、ダメージを受けずに 島-13 通信塔へ行ける。

● 島-13 通信塔

クラウザーとの戦いは、まずライフルをかまえたまま、敵が近づいてくるのを待つ。そして、敵が攻撃を出そうとしてガードを解いた瞬間に身体を撃ったのち、ひざまずいたときに頭部へ1発撃ちこもう。クラウザーは攻撃を受けるとバック転で間合いを離すので、あとはライフルをかまえて待つところからくり返せばいい。この方法なら、敵が現れてから25秒以内に退散させることが可能だ。

MINI GAME No.3
THE MERCENARIES

ミニゲーム攻略No.3 ▶ ザ・マーセナリーズ

プレイ条件　本編をクリアする

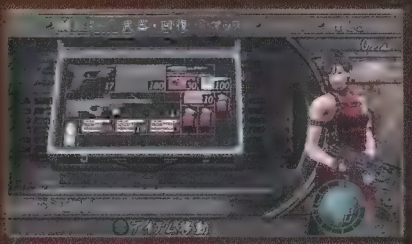
「バイオハザード3」のエクストラゲーム「ザ・マーシナリーズ」が帰ってきた!!　5人のキャラクターを操作して、リサードたちを倒しまくろう。

基本システム

「ザ・マーセナリーズ」は「制限時間にどれだけ高得点を獲得できるか」を競うアクションゲーム。本編とちがって謎解きの要素はいっさいなく、操作キャラクターとステージを選んだあとは、ひたすらクリーチャーを倒していくことになる。

ゲームを開始して操作キャラクターが行動可能になると、画面左上に表示された制限時間が減りはじめる。この時間がゼロになるまで操作キャラクターが倒されなければゲームクリアとなり、リザルト画面へ移行したあと、システムファイルに得点が記録されるのだ。逆に、時間がゼロになる前に操作キャラクターが倒されるとゲームオーバー。ゲームオーバーになった場合、どれだけ高得点を獲得していても記録が残らず、特典（→P.399）も得られない。

↑いかに効率よく敵を倒していくかが重要。ニブルダメージを受けてしまっても、敵への攻撃を優先させよう。

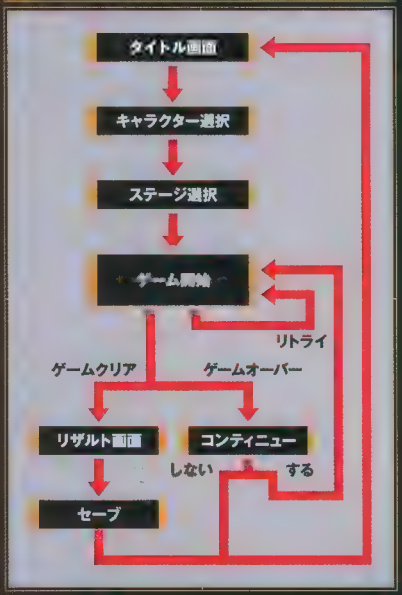


↑管理画面や全体マップ画面を開いているあいだは時間の減少が止まるので、アイテムの使用は落ち着いて行なえる。

「ザ・マーセナリーズ」のルール

- 操作キャラクターは全部で5人（最初はレオンしか選択できない）
- ステージ数は全部で4つ
- 制限時間は2分間（時間ボーナスを入手することで延長可能／→P.398）
- 敵を倒すと得点が得られる
- 受けるダメージが本編の約80％に減る
- 時間がゼロになった時点で倒されていなければゲームクリア
- 時間がゼロになる前に倒されてしまうとゲームオーバー

「ザ・マーセナリーズ」の流れ



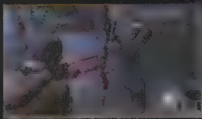
ステージ構成

『ザ・マーセナリーズ』には、下記の4つのステージがある。各ステージは完全に独立しており、ゲーム開始時に好きなステージを選んでプレイすることが可能だ。とはいえ、後半のステージほど構造が複雑で、出現する敵も手ごわい。特別な理由がないかぎり、ステージ1から順番にクリアしていくほうがいいだろう。ちなみに、各ステージは、本編に登場する場所に似ているものの、どれも専用のマップだ。

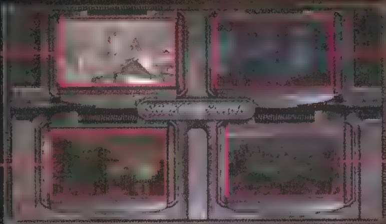
ステージ1

ステージ1だけあって難易度は低め。チェーンソー姉妹の即死攻撃さえ受けなければ、簡単にクリアできる。

ステージ2



かなり広いが、構造自体はさほど複雑ではない。回復アイテムが少なめなので、敵の攻撃に注意して戦おう。



ステージ3

とても広いため、敵を見つけにくい。序盤である程度得点をかせいでおかないと、あとあと苦労することに。

ステージ4

異常なまでの強さを誇る、巨大チェーンソー男が出現する。この敵にどう対処するかが最大のポイントだ。

出現する敵

各ステージに出現するのは、基本的にガナードのみ。ステージ1には村人、ステージ2には邪教徒、ステージ3と4には戦闘員がそれぞれ現れるのだ。また、各ステージには特殊クリーチャーが存在し、下記の条件を満たすと出現するようになっている（最初から配置されているものもいる）。

◀巨大チェーンソー男は、『ザ・マーセナリーズ』の[illegible]

■特殊クリーチャーが追加出現する条件

種類	出現するステージ	出現する条件
チェーンソー姉妹	ステージ1	村人を10体、25体、35体倒すごとに出現
ガラドール	ステージ2	敵を20体、25体、90体倒すごとに出現（※1）
ガトリング男	ステージ3	敵を20体、46体倒すごとに出現（※2）
巨大チェーンソー男	ステージ4	敵を30体倒すと出現

※1 1体目と3体目は、操作キャラクターが北の建物にいて、かつ敵の[illegible]
※2 GC版では、追加出現したガトリング男が倒した数にカウントされない

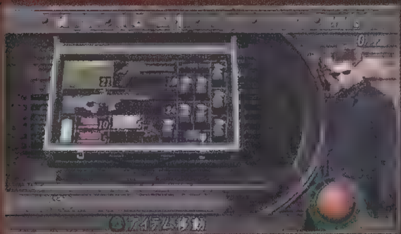
アイテム

「ザ・マーセナリーズ」のアイテムには、各ステージに落ちているもの、木箱やタルなどの設置物から出現するもの、敵が落とす戦利品、の3タイプがある。戦利品以外のアイテムは、場所ごとに何が置かれているかが決まっており、種類がランダムで変わることはないが、戦利品は、右上の表のなかからランダムで種類が選ばれるのだ。初期装備の弾薬だけで高得点を獲得するのはまず無理なので、さまざまなアイテムを拾いながら敵と戦っていこう。

■敵を倒したときにアイテムが出現する確率

40%

←例外的に、特殊クリーチャーを倒したときは、アイテムがかならず出現する。



↑右の表の「出現確率」は、あくまで目安。所持数の少ないアイテムほど出現しやすくなるなど、多少の変動がある。

■通常の敵が落とすアイテムの種類

落とすアイテム	出現確率	落とすアイテム	出現確率
全キャラクター共通		クラウザー	
ハーブ(緑)	高	アーチェリーの矢	高
ハーブ(赤)	低	閃光手榴弾	低
救急スプレー	低	ハンク	
レオン		マシンピストルの弾	高
ハンドガンの弾	高	手榴弾	低
ショットガンの弾	中	ウェスカー	
手榴弾	低	ハンドガンの弾	中
エイダ		ライフルの弾	高
ハンドガンの弾	高	手榴弾	中
マシンピストルの弾	中	焼夷手榴弾	低
ライフルの弾	低	閃光手榴弾	低
焼夷手榴弾	低		

※[illegible]ときのみ

■特殊クリーチャーが落とすアイテムの種類

クリーチャー		落とすアイテム
チェーンソー姉妹(緑)	1体目	救急スプレー
	2~3体目	手榴弾
チェーンソー姉妹(青)		(下表参照)
ガラドール(通常)		手榴弾
ガラドール(全身鎧)		(下表参照)
ガトリング男、巨大チェーンソー男		救急スプレー

■チェーンソー姉妹(青)とガラドール(全身鎧)が落とすアイテムの種類

操作キャラクター	落とすアイテム
レオン	ショットガンの弾(15)
エイダ	マシンピストルの弾(100)
クラウザー	アーチェリーの矢(20)
ハンク、ウェスカー	手榴弾

ボーナスアイテムについて

右記のふたつは、ボーナスアイテムという特殊なアイテム。時間ボーナスは各ステージに5~12個あり、置かれている場所を全体マップ画面で確認できる。一方、得点ボーナスは宝箱に入っており、全体マップ画面には表示されない。個数も各ステージに3個ずつと、時間ボーナスにくらべて少なめだ。どちらも、うまく利用すれば、高得点を獲得するのにおおいに役立つだろう。

←まだ入手していない時間ボーナスは★、すでに入手した時間ボーナスは×で表示される。

時間ボーナス

入手すると制限時間が延長される。延長される時間は、30、50、60、90秒のいずれか(場所ごとに固定)。

得点ボーナス

入手すると30秒のボーナスタイムに入り、そのあいだはコンボボーナス(→P.399)の下限が1000点になる。

得点

敵を倒したときの得点は、クリーチャーの種類ごとに決められている。具体的には右記のとおりで、通常の敵はわずか300点だが、特殊クリーチャーはその数十倍もの得点を獲得できるのだ。

←特殊クリーチャーは得点が高いだけあって、いずれも強敵ぞろい。強力な武器で攻撃すること。

■各クリーチャーを倒したときの得点

コンボボーナス

敵を倒してから一定時間（＝コンボ継続時間）が経過する前にほかの敵を倒すと、コンボが成立してコンボボーナスを獲得できる。コンボボーナスは、敵を倒したときではなく、コンボが途切れたときにまとめて得点に加算されるのが特徴だ。

←コンボ継続時間が残り3秒を切ると、「○COMBO」の表示が点滅をはじめる。

■コンボ継続時間

敵を倒してから10秒間

■コンボ数とコンボボーナスの対応

コンボ数	通常クリーチャー	特殊クリーチャー	コンボ数	通常クリーチャー	特殊クリーチャー
2コンボ	+20	+500	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3コンボ	+50	+1000	8コンボ	+350	+3500
4コンボ	+100	+1500	9コンボ	+400	+4000
5コンボ	+200	+2000	10コンボ以上	+700	+4500
6コンボ	+250	+2500			

※ボーナスタイム中はコンボボーナスの下限が「+1000」になるほか、1[illegible]コンボボーナスが得られる

ランク

ゲームをクリアするとリザルト画面へ移行し、プレイ結果に対応したランクが★マークで表示される（下の表を参照）。すべてのキャラクターで全ステージを★5つでクリアすれば、本編で隠し武器のハンドキャノンが購入できるようになるのだ。

■得点とランクの対応

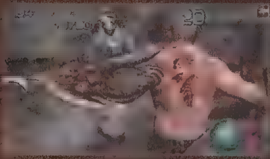
獲得した得点	ランク
0点	
300～9990点	★
10000～19990点	★★
20000～29990点	★★★
30000～59990点	★★★★
60000点以上	★★★★★

←★4つ以上を獲得すれば、新たな操作キャラクターが使えるようになる（→P.400）。

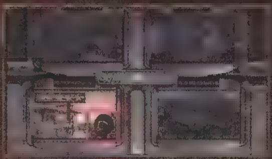
←上につく高威力のハンドキャノン。その爽快感を一度は味わってほしい。

操作キャラクター

ゲーム開始時はレオンしか選べないものの、各種の条件を満たすと使えるキャラクターが増えていき、最終的には5人のなかから選択できるようになる。いずれも個性的なキャラクターばかりなので、コラムの解説をよく読んで、それぞれの長所を活かした戦いかたをこころがけよう。なお、条件を満たすときに使うキャラクターは誰でもいいが、手早く全員を選べるようにしたいなら、右下の方法がオススメだ。



⬅本編では操作できなかったキャラクターを使えるのも『ザ・マーセナリーズ』の魅力のひとつ。



➡キャラクターを出現させたステージは、ステージ選択画面にそのキャラクターを象徴するアイコンが表示される。

各キャラクターが使用可能になる条件

キャラクター	条件
レオン	(最初から使用可能)
エイダ	ステージ1で★4つ以上を獲得する
クラウザー	ステージ2で★4つ以上を獲得する
ハンク	ステージ3で★4つ以上を獲得する
ウェスカー	ステージ4で★4つ以上を獲得する

簡単に全キャラクターを出現させるには?

まずはレオンで、もっとも簡単なステージ1をクリアし、エイダを出現させよう。強力な武器を持っているエイダは得点をかせぎやすいので、あとは彼女を使って、ステージ2～4をクリアしていけばいい。

⬅エイダで、いきなりステージ4をクリアし、以降はウェスカーを使うのも手だ。

レオン・S・ケネディ

体力

ハンドガン&ライオットガンという初期装備は、可もなく不可もない。ライオットガンは、雑魚との戦いでこそややパワー不足だが、敵を大きく吹き飛ばせるため、ガナードに囲まれた状況からダメージを受けずに脱出できるというメリットがある。

初期装備

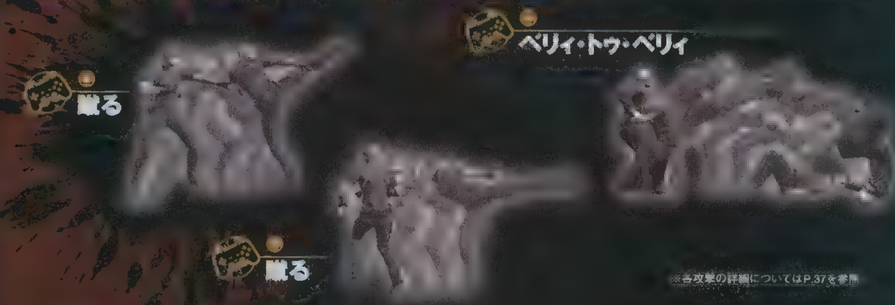
武器

名前	威力	連射	装填	弾数	限定
ハンドガン(ブラックテイル)	2.7	0.40	1.47	21	×
ライオットガン	7.0	1.53	1.67	13	

手榴弾・弾薬・回復アイテム

名前	数量	名前	数量
ハンドガンの弾(30)	[illegible]	救急スプレー	1
ショットガンの弾(10)	[illegible]		

Leon's Arts



※各攻撃の詳細についてはP.37を参照

操作キャラクター❷

エイダ・ウォン

攻撃動作の速いマシンピストルと、特殊クリーチャー以外の敵を一撃で倒せるライフルを持っているため、コンボをつなげやすく、高得点をかせぐのが容易。反面、武器の種類が多いので、アタッシュケースがすぐにいっぱいになってしまうという欠点もある。

体力 普通

初期装備

武器

名前	威力	連射	装填	弾数	限定
ハンドガン(バニッシャー)	1.9	0.33	1.47	20	○
マシンピストル	1.0	0.10	1.93	100	×
ライフル(セミオート)+スコープ	15.0	0.80	1.90	12	○

手榴弾・弾薬・回復アイテム

名前	数量	名前	数量
焼夷手榴弾	3	マシンピストルの弾(100)	1
ハンドガンの弾(30)	1	救急スプレー	1
ライフルの弾(5)	1		

Ada's Arts

旋風脚

条件 いずれかのガナード(ガトリング男と巨大チェーンソー男をのぞく)がよろめいているところかガナード(盾)がひざまずいているところに近づく

効果 飛びまわし蹴りを放つ(攻撃値:400)。攻撃値はレオンの蹴りより高いが、銃のほうが敵を効率よく倒していけるため、無理に使わなくていい

バックキック

条件 いずれかのガナード(ガナード(盾)、ガトリング男、巨大チェーンソー男をのぞく)がひざまずいているところに近づく

効果 うしろ蹴りを放つ(攻撃値:400)。旋風脚にくらべて動作時間が短いほか、攻撃範囲が見た目よりも広く、エイダの左右にいる敵にも当たる

操作キャラクター❸

ジャック・クラウザー

体力 2400

銃をいっさい持っておらず、かわりにアーチェリーナイフを使って戦う。アーチェリーは矢1本につき敵1体にしか当たらないが、リロードが必要ないため、連続して撃ちこむことが可能。どんな敵でも一撃で消し去る、左腕突きが使えるのも心強い。

初期装備

武器

名前	威力	連射	装填	弾数	限定
クラウザー用アーチェリー	10.0	0.03	—	—	—

手榴弾・弾薬・回復アイテム

名前	数量	名前	数量
閃光手榴弾	3	アーチェリーの矢(10)	1
アーチェリーの矢(20)	1	救急スプレー	1

Krauser's Arts

蹴る

条件 いずれかのガナード(ガトリング男と巨大チェーンソー男をのぞく)がよろめいているところか、ガナード(盾)がひざまずいているところに近づく

効果 右まわし蹴り(攻撃値:400)のあと、左うしろまわし蹴り(攻撃値:2000／※1)を放つ。相手との間合いが遠いと2段目の攻撃が空振りしてしまう

毒針

条件 いずれかのガナード(ガナード(盾)、ガトリング男、巨大チェーンソー男をのぞく)がひざまずいているところに近づく

効果 右ヒザ蹴りを、相手の顔面にたたきこむ(攻撃値:9999／※1)。複数の敵を巻きこむことはできないが、動作時間が短く、使い勝手がいい

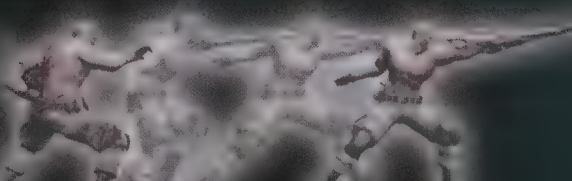
※1……ガナード(チェーンソー系)には1000

左腕突き

条件 変身している(※2)

効果 左腕を突き出して突進し、前方の相手を消し去る。攻撃動作が速いうえ、どんな敵でも一撃で倒せるため、コンボをつなげるのにも役立つ

※2……左腕が赤いときに R2 ボタンを押すと変身で着、変身中に ● か R2 ボタンを押すともとにもどる。なお、左腕突きを使うと、45秒が経過するまで変身できない



ハンク

体力 1680

マシンピストルは1発あたりの威力が低く、体力の多いガトリング男や巨大チェーンソー男との戦いには不向き。それらの敵は手榴弾で倒すようにしよう。なお、「処刑」は動作終了後にほかの敵から攻撃されやすいので、周囲の状況をよく確認して使うこと。

初期装備

武器

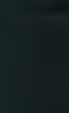
名前	威力	連射	装填	弾数	限定
マシンピストル	1.0	0.10	1.17	100	×

手榴弾・弾薬・回復アイテム

名前	数量	名前	数量
手榴弾	3	救急スプレー	1
マシンピストルの弾(50)	1		

Hunk's Arts

処刑



条件 いずれかのガナード(ガトリング男と巨大チェーンソー男をのぞく)がよろめいているところに近づく

操作 相手の首に手をかけながら背後にまわり、頸椎を折って即死させる。特殊クリーチャーのチェーンソー姉妹でも、一撃で倒せるのが強み

蹴る

条件 いずれかのガナード(ガトリング男と巨大チェーンソー男をのぞく)がひざまずいているところに近づく

操作 蹴りを放つ(攻撃値:1200／※1)。複数の敵に囲まれた状況から脱出したいときは、処刑よりもこちらの攻撃を使ったほうが確実だ

操作キャラクター⑤

アルバート・ウェスカー

遠距離から狙撃できるライフルと高威力のマグナムに加え、3種類の手榴弾までそろっており、初期装備の豊富さはほかのキャラクターの追随を許さない。手榴弾を持っていないとはいえ、アイテムをきちんと回収していれば、弾薬が不足することはまれ。

体力 1000

初期装備

武器

名前	威力	連射	装填	弾数	限定
ハンドガン+サイレンサー	2.0	0.33	0.87	25	○
マグナム(キラー7)	30.0	0.70	1.53	10	×
ライフル(セミオート)+スコープ	15.0	0.80	1.90	24	○

手榴弾・弾薬・回復アイテム

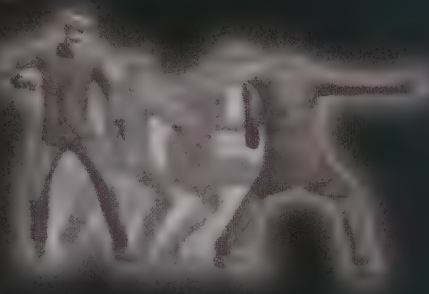
名前	数量	名前	数量
手榴弾	4	閃光手榴弾	3
焼夷手榴弾	1	救急スプレー	1

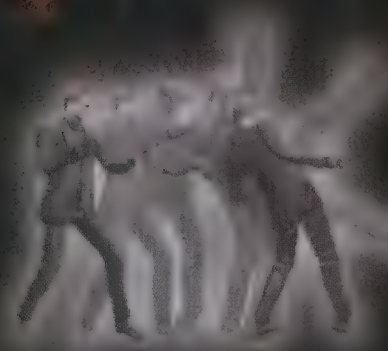
Wesker's Arts

掌打

条件 いずれかのガナード(ガトリング男と巨大チェーンソー男をのぞく)がよろめいているところか、ガナード(盾)がひざまずいているところに近づく

効果 掌底突きを打ち、相手を大きく吹き飛ばす(攻撃値:2000／※1)。吹き飛んだ相手は、さらに落下によるダメージを受ける(攻撃値:650以上)





ネリチャギ

条件 いずれかのガナード(ガナード(盾)、ガトリング男、巨大チェーンソー男をのぞく)がひざまずいているところに近づく

効果 右脚を大きく振り上げ、カカト落としを放つ(攻撃値:2400／※1)。攻撃範囲がややせまいものの、複数の敵を巻きこめるほか、動作時間も短め

※1……ガナード(チェーンソー系)には1000

基本戦術

ここでは「ザ・マーセナリーズ」での基本的な戦いかたを解説する。以下の作戦を実践すれば、全キャラクターですべてのステージを★5つでクリアするのも、そう難しくはないはずだ。

01 アイテムは必要なものだけ入手する

各ステージには多くのアイテムが置かれているが、すべて入手しようとすると、かなりの時間がかかってしまう。そこで、時間ボーナスと下の表の弾薬だけを取り、あとは敵が落としたアイテムでまかなうようにしよう。体力を回復するときは初期装備の救急スプレーを使い、近くになければ近くにある回復アイテムをそのつど拾えばいい。なお、クラウザーとハンクは武器が1種類しかなく、敵の落とすアイテムがその武器の弾薬になりやすいので、最初から置かれている弾薬を拾わなくてもかまわない。

■拾うべき弾薬

使用キャラクター	弾薬
レオン	ショットガンの弾
エイダ	ライフルの弾
ウェスカー	マグナムの弾

➡敵をまとめて倒せる手榴弾は便利だが、取りに行くのに時間がかかる場所に置かれていることが多い。

02 得点ボーナスを有効に使う

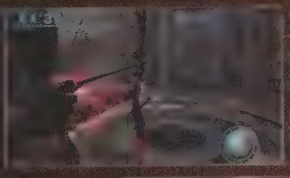
高得点を狙うには、コンボをつなげていくのがベスト。しかし、9コンボ目まではコンボボーナスが低く、かといって10コンボ以上つなげるのはなかなか難しい。そこで、ゲームに慣れるまでは、無理にコンボを狙うよりも、ボーナスタイム中にできるだけ多くの敵を倒すことを心がけよう。得点ボーナスは各ステージに3個ずつあるので、1回のボーナスタイム中に10体のガナードを倒せば、3回の合計で39000点を獲得できる。それに加えて、得点の高い特殊クリーチャーを確実に倒していけば、それほど苦労せずに60000点をかせげるというわけだ。

➡敵を近くに引きつけてから得点ボーナスを入手すれば、ボーナスタイムの0.1秒がなくてすむ。

➡一度に出現する敵の数はかぎられているが、移動しながら戦えば、敵をつぎつぎに出現させられる。

03 60000点を獲得したら安全な場所へ

★5つを獲得するだけなら、60000点をかせいだあとは敵と戦わず、生き残ることを優先させたほうがいい。写真で解説している場所へ移動して、時間がゼロになるまで待つのがオススメだ。なお、ステージ4は、最強の敵である巨大チェーンソー男がいるので、安全な場所はどこにもない。



ステージ2

➡スタート地点。周囲を壁に囲まれていて敵に見つかりにくいほか、敵の背後から攻撃されずにすむ。

ステージ1

➡北東にある塔の2階。敵が塔のハシゴをのぼってくることはなく、武器を投げつけられたとしても2階までは届かない。

ステージ3

➡滑車をすべり降りた先なら、ガトリング男が特定の位置から「ガトリング攻撃」を行なわないかぎり、ダメージを受けない。

ステージ別攻略

ここからは、★5つを確実に獲得するためのステージ別攻略法を紹介していく。どのキャラクターを使ってプレイする場合でも、解説の順に実行していけばOKだ。また、スタート地点がいくつかの候補からランダムで選ばれるステージは、各スタート地点ごとの注意点もまとめてある。

the mercenaries

ステージ1

登場するクリーチャー：ガナード（村人）　チェーンソー姉妹

ステージはさほど広くなく、2～3回プレイすれば、簡単に構造を把握できる。また、敵を見つけやすいため、コンボをつなげていくのも比較的ラクだ。即死攻撃を仕掛けてくるチェーンソー姉妹への警戒さえおこたらなければ、60000点以上を獲得するのも難しくはない。

※ ……ニワトリ（GC版にのみ登場）を倒すと出現するアイテム
※ ……アーチェリーの矢

START スタート地点ごとの行動

●スタート地点が START a のとき

村の中央を通って❶の地点へ向かう。途中に村人がいるものの、少し離れた場所を走っていけば、攻撃を受けることはない。

●スタート地点が START b のとき

直進して屋根から飛び降りたあと、左スティックを左上に入力して走ることで、村人の攻撃を受けないように❶の地点へ向かう。

●スタート地点が START c のとき

❶の地点へ移動するのみ。

1 アイテムを集める

ここから左ページのルートのように移動し、時間ボーナスとP.405で解説している弾薬を集めよう。なお、クラウザーとハンクは弾薬を入手する必要がないため、牛小屋と北側中央の家には行かなくてもいい。

↑移動中に敵の攻撃を受けて体力ゲージが黄～赤になった場合は、ハーブや救急スプレーを使って回復させよう。

2 村人を待って爆発させる

まずは小屋の2階へ行き、ハシゴを倒す。そして「村人がハシゴを立てる→すぐに倒す」をくり返して、敵が集まるまで待とう。村人が6～8体ほど集まったら、宝箱から得点ボーナスを入手したのち、2階の奥から火薬タルを爆発させればいい。

↑遠くから爆発させないと、操作キャラクターが身を守るポーズを取り、つぎの行動が遅れてしまうので注意。

3 コンボ継続時間を延長させる

❷の小屋を出ると、牛小屋の横に3～5体の村人が出現している。以下の方法ですばやく倒し、コンボ継続時間を延長させよう。

●レオン、クラウザー

小屋を出たら、そのまま直進して村人の手前まで行き、ライオットガンやアーチェリーで1～2体倒す。その後、コンボが途切れないように、残っている村人や背後から現れる村人を倒しつつ、❹の位置へ向かう。

↑レオンなら、この位置からライオットガンを2発撃ちこめばいい。クラウザーの場合は、敵を確実に倒すために頭部を狙おう。

●エイダ、ハンク、ウェスカー

❷の小屋の入口付近から、牛小屋の横にいる村人をマシンピストルやライフルで倒し、❹の位置へ移動する。

↑マシンピストルで攻撃するときは敵の胴体を狙うこと。脚部を撃つと、敵が転倒して攻撃を当てにくくなってしまう。

4 時間切れまでコンボをつなげる

前方から近づいてくる村人をひたすら倒して、コンボをつなげていく。敵が現れなくなった場合は、村の中央付近を通って、得点ボーナスを取りに行こう。すると、ふたたび敵が出現するようになるので、倒しながら引き返してくればいい。得点ボーナスをすべて手に入れたあとは、制限時間が尽きるまでこの位置で戦うのみ。なお、★5つを獲得するのが目的なら、60000点かせいだ時点で北東にある塔の2階へ行き、制限時間がゼロになるまで待ったほうが安全だ。

チェーンソー姉妹対策

チェーンソー姉妹は、操作キャラクターにかなり接近するまで攻撃を仕掛けてこない。下記の方法で近寄らせずに戦おう。

●レオン、エイダ、ウェスカー

敵が近づいてきたら、ライオットガン、ライフル、マグナムのいずれかを使って吹き飛ばす。

●クラウザー

チェーンソー姉妹の胴体に矢を撃ちこんで吹き飛ばす。

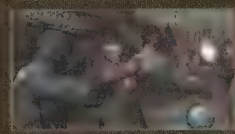
●ハンク

マシンピストルをひたすら連射する。リロードは、敵がひるんだり転倒したスキに間合いを離してから行なおう。

↑周囲に敵がいなければ、処刑を使うのもオススメ。確実に一撃で倒せるので時間と弾薬の両方を節約できる。

高得点を狙うときは？

ハンクを使い、START c からはじまるまでやり直そう。ゲームを開始したら、牛小屋の裏手とニワトリ小屋の時間ボーナスを入手し、南側の民家へ。そこで得点ボーナスだけ取ったあと、北東の塔の近くで敵を倒していく。敵が出現しなくなったら、塔の裏手、南の民家、❷の小屋のいずれかにある時間ボーナスを入手。これらはどれから取ってもいいが、出現している敵が3体（GC版は5体）以下になるたびに、かならず1個ずつ入手すること。あとは、得点ボーナスを手に入れ、残っている敵を倒すのをくり返せばOKだ。



↑チェーンソー姉妹を見つけたら、最優先で倒すこと。処刑を使えば、タイムロスが少なくてすむ。

ステージ2

登場するクリーチャー　ガナード（邪教徒）　ガラドール

最初から最後までコンボをつなげていける、得点をかせぎやすいステージ。その反面、遠くにいる邪教徒（ボーガン）の攻撃を受けやすく、気がつくと体力が残りわずかになっていることも。慣れないうちは、できるだけ回復アイテムを入手しながら進んだほうが安全だ。

START スタート地点ごとの行動

ステージ2は、スタート地点が1カ所しかない。なお、スタート地点後方のタルに入っているアイテムは取らなくてもいいが、腕に自信がなければハーブ(緑)を入手しておこう。

① 邪教徒はまだ倒さない

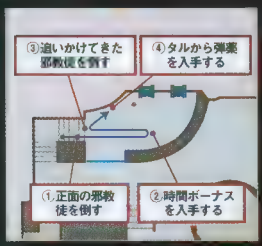
左ページのマップのルートどおり、左手側の壁ぎわを走って2体の邪教徒を回避しつつ、時間ボーナスを手に入れる。レオン、エイダ、ウェスカーの場合は、タルから弾薬も入手すること。

② 壁と火薬タルのあいだを通る

この位置から火薬タルを爆発させる。なお、ここへ移動してくるときは、左手側の壁と火薬タルのあいだを通れば、敵の攻撃を受けずにすむ。

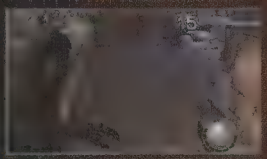
③ 敵を倒しながらアイテムを入手

下の図の要領で、コンボをつなげつつアイテムを入手する。そのあとは、階段の途中でコンボをつなげていけばいいが、ここで敵を倒しすぎると、ガラドールが出現してしまう。スタートしてから倒した敵の合計数が13体ほどになったら、④へ移行しよう。



④ アイテムはまた取るな

階段の途中にいる1～2体の邪教徒を倒したのち、部屋の奥から出てくる3体の邪教徒を全滅させる。手榴弾を持っている場合は、部屋の奥から出てくる3体を、下の写真の方法でまとめて倒すのがオススメだ。なお、この部屋のタルには弾薬と手榴弾が入っているが、拾いに行くとコンボが途切れやすい。拾うのは⑤のあとにするように。



↑階段をのぼったあと、やや下を向いてこの方向へ手榴弾を投げれば、3体の邪教徒をまとめて攻撃できる。

⑤ コンボをつなげつつ得点ボーナスを入手

まず邪教徒(ボーガン)を1体倒してコンボ継続時間を延長したあと、時間ボーナスと得点ボーナスを入手する。その後、邪教徒(ボーガン)やこちらに向かってくる邪教徒の群れを倒しながら、④の部屋へ引き返そう。タルから弾薬と手榴弾を手に入れ、階段から下りてくる邪教徒をすばやく倒せば、コンボをつなげつつアイテムを手に入れられるというわけだ。

⑥ 難しければ倒さなくてもOK

コンボをつなげながら、時間ボーナス、得点ボーナス、弾薬などを入手していく。それが難しければ、攻撃を受けたりコンボが途切れてしまってもいいので、とにかくアイテムを手に入れ⑦の位置へ向かうといい。

⑦ ガラドールを出現させるな

北の部屋に入ると、ガラドールが出現する可能性がある。⑨を行なわなくても、60000点は十分獲得できるので、安全にクリアしたければ、そのまま⑨へ移行したほうが無難だ。

⑧ 得点ボーナスは最後に取る

部屋のなかにあるアイテムをひととおり取ったあと、最後に得点ボーナスを入手して部屋を出る。

⑨ ひたすらコンボをつなげる

通路を往復しながら、つぎつぎと出現する邪教徒を倒して、時間切れまでコンボをつなげていこう。エイダかウェスカーの場合は、ときおり⑥の場所を見て、邪教徒(ボーガン)が出現していたら、ライフルで倒すといい。

ガラドール対策

上記の攻略法ならガラドールが出現しにくいが、出現した場合は以下の方法で倒そう。

●手榴弾(各種)を持っている場合

ガラドールの後方へ落ちるように手榴弾か閃光手榴弾を投げて、敵がひるんだり後方を振り向いているスキに、背中の寄生体を攻撃する。焼夷手榴弾を使う場合は、後方に投げるのではなく直接ガラドールに当てればOKだ。

●手榴弾(各種)を持っていない場合

銃を撃つなどして音をたてると、ガラドールはこちらへ向かってくるので、斜めに移動してすれちがう。その後、180度ターンをして寄生体を攻撃すればいい。

↑手榴弾で敵をひるませたのち、敵の正面に密着して肩口から寄生体の触手を撃ちつづける手もある。

高得点を狙うときは？

操作キャラクターは、強力な武器を所持しているエイダかウェスカーがオススメ。攻略の手順は基本的に左記のものと同じでいいが、ガラドールを倒してより高得点をかせぐために、③、⑦、⑨の場所では以下のように行動しよう。

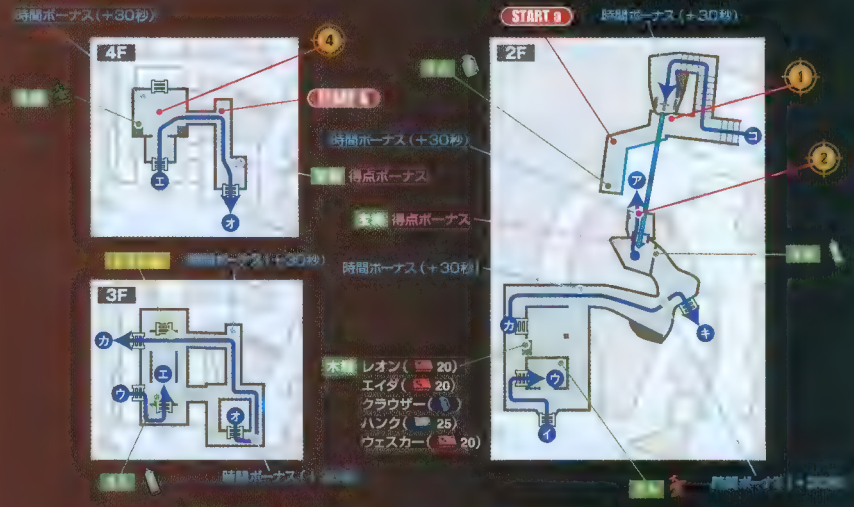
■ガラドールを出現させる方法

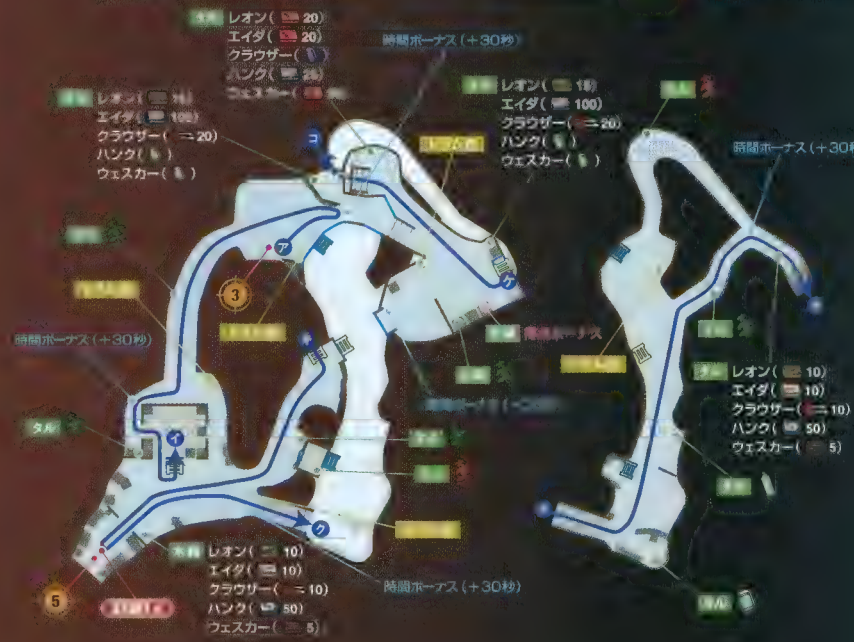
- ③ 敵を25体倒す
- ⑦ コンボをつなげながら北の部屋に入り、ガラドールが出現するまで部屋のなかで戦う
- ⑨ 敵を90体以上倒したら、北の部屋に入り、ガラドールが出現するまで部屋のなかで戦う

ステージ3

出現するクリーチャー　ガナード(戦闘員)　ガトリング男

敵の体力が少なく、非力なハンドガンでも十分コンボをつなげていける。また、倒すと高得点を得られるガトリング男が2体(GC版は3体)いるため、60000点を取るのはそれほど難しくない。ただし、ステージが広いうえ、時間ボーナスで延長できる時間が短いので、時間切れには注意。





スタート地点ごとの行動

●スタート地点が START a のとき
下記の攻略法を、❶から順に実行していけばいい。

●スタート地点が START b のとき
下記の攻略法を、❹→❺→❷→❸の順に実行しよう。

●スタート地点が START c のとき
❺を行なったあと、下記の攻略法を❷→❸→❹の順に実行する。

① 戦闘員は倒さずに進む

ここには2～3体の戦闘員がいるが、❷の時点で倒したほうが得点をかせげる。頭部以外を1発撃つなどして、ひるませてから走り抜けよう。

② ドラム缶を爆発させる

滑車ですべり降りたあと、宝箱から得点ボーナスを入手して、時間ボーナスがある岩場に飛び降りる。その後、時間ボーナスを取り、右下に見えるドラム缶を両方とも爆発させよう。

●スタート地点が START a のとき
時間ボーナスを手に入れたら、❶の戦闘員を全滅させたあとに、右下にあるドラム缶を爆発させる。

③ 一気に得点をかせげ

つぎつぎと現れる戦闘員をひたすら倒していき、敵が出現しなくなったり、時間が残り少なくなったら、コンボを中断して❹の位置へ移動する。なお、移動中に敵と出会ってもできるだけ倒さずに進むこと。❹や❺でまとめて倒したほうが、より多くのコンボボーナスをかせげるからだ。また、落ちている弾薬や回復アイテムは、よほど不足していないかぎり、入手しなくていい。

↑地形の関係上、敵に囲まれて戦うことになる。難しければ、この位置から敵を倒して4Kだけでも OKだ。

●スタート地点が START b のとき
敵を25体ほど倒すと、鉄塔へつづく坑道にガトリング男が出現する。この敵を倒してから、❹に移行しよう。

GC 敵を20体ほど倒した時点で初期配置のガトリング男がやってくることをのぞけば、PS2版と同じ。

④ 鉄塔の上で敵を倒す

時間ボーナスやアイテムを入手しながら鉄塔の最上階へ行き、木箱からハーブを取ったり宝箱を開けたりして、敵がこちらを追いかけてくるのを待つ。敵が2～3体ほど最上階にきたら、得点ボーナスを取ったあと、敵が出現しなくなるまで倒しつづけよう。

●スタート地点が START b のとき
敵がはじめから最上階にいるので、すぐに得点ボーナスを入手して、コンボをスタートさせる。なお、ゲームを開始した直後に、左手側にいる戦闘員がこちらに向かってくるが、頭部以外を1発撃つか、ナイフで攻撃するなどしてひるませておけば、得点ボーナスを入手するときに攻撃されずにすむ。

GC 左手側の戦闘員はなかなか襲ってこないため、無理にひるませなくてもいい。また、しばらく戦っていると出現するガトリング男は、右で解説している方法で倒せばOKだ。

⑤ 行なうことはスタート地点しだい

この位置で待ち、鉄塔から現れる戦闘員を倒してコンボをつなげていく。出現する敵がいなくなったら、下記の行動へ移行しよう。

●スタート地点が START a のとき
この時点で60000点以上獲得しているはずなので、あとはP.405で解説している場所で時間がゼロになるのを待てばいい。

●スタート地点が START b のとき
鉄塔のなかに入ったり周囲をまわったりして新たな敵を出現させつつ、コンボをつなげていく。スタートしてから倒した敵の合計数が約25体になると現れるガトリング男は、右で解説している方法で倒すように。

●スタート地点が START c のとき
行なうべきことは、基本的に「スタート地点が START b のとき」と同じ。ただし、敵と戦っているときに、鉄塔のほうからガトリング男が現れるのでつねにそちらを向いて戦うこと。

ガトリング男対策

ガトリング男の「ガトリング攻撃」は、どんなに遠くからでも届いてしまうため、非常に危険。以下の方法を使って手早く倒そう。

●レオン、ハンク、クラウザー
「ガトリング攻撃」を多少受けてもかまわないので、とにかく強引に近づいて攻撃する。頭部に弾を撃ちこめば、敵はほぼ確実にひるむため、連続してダメージを与えることが可能だ。手榴弾を持っている場合は、それも使用していくといいだろう。

●エイダ、ウェスカー
できるだけ離れた位置から、ライフルで頭部を狙い撃っていけば、簡単に倒せる。

↑ちなみに、ガトリング男の「ガトリング攻撃」で倒された敵のぶんも、得点やコンボ数に加算される。

高得点を狙うときは？

操作キャラクターはエイダ、ハンク、ウェスカーのいずれかがいい。また、鉄塔をのぼるのはかなり時間がかかってしまうため、スタート地点が START b になるまでリトライしてやり直そう。あとは、可能なかぎりコンボをつなげながら、左記の攻略法を❹→❺→❷→❸の順に実行するのみだ。

↑エイダとウェスカーの場合は、戦闘はラクだが、敵が落とすアイテムによって得点が大きく変わってしまう。

the mercenaries

ステージ4

出現するクリーチャー　ガナード(戦闘員)　巨大チェーンソー男

驚異的な強さを誇る巨大チェーンソー男が出現する。難易度のとても高いステージ。この敵の倒しかたをマスターしないかぎり、クリアは困難だ。

なお、通常のガナードは体力が少ないため、弾薬不足にはなりにくい。最初から置いてあるアイテムは拾わなくてもいいだろう。

スタート地点ごとの行動

●スタート地点がSTART aのとき

左手側の高台から飛び降り、南側にある時間ボーナスを取って❶へ。高台には戦闘員がいるが、すばやく走り抜ければ、攻撃を受けることはない。なお、START aからスタートすると巨大チェーンソー男が1体しか出現せず、ほかのスタート地点からはじめるよりも難易度が低い。どうしてもクリアできないなら、スタート地点がSTART aになるまでやり直すのも手だ。

GC スタート地点がSTART aでも巨大チェーンソー男が2体出現するため、難易度は変わらない。

●スタート地点がSTART bのとき

戦闘員を避けつつ、南側にある時間ボーナスを手に入れ、❶へ向かおう。

●スタート地点がSTART cのとき

最初からやぐらの3階にいるので、そのまま❶へ移行すればOKだ。

1 手榴弾は忘れずに取ろう

タルのなかの手榴弾を取っておけば、のちのち役に立つ。とくに、レオンかハンクを使っている場合は、巨大チェーンソー男と戦うときに必要なので、絶対に入手するように。

●スタート地点がSTART bのとき

やぐらから飛び降りたあたりで、巨大チェーンソー男が現れる。レオンとハンクは段差を利用して(→P.102)、それ以外のキャラクターは右記の方法を使って倒してから❷を実行しよう。

GC この時点では巨大チェーンソー男が出現しないので、すぐに❷へ。

●スタート地点がSTART cのとき

初期出現の巨大チェーンソー男が、こちらを追ってくる。「スタート地点がSTART bのとき」と同じ方法で倒したあと、❷へ向かえばいい。

2 手榴弾でまとめて倒す

宝箱を開けたらやぐらのほうを確認し、右上の写真のような状況なら、そちらへ向かって手榴弾や焼夷手榴弾を投げたのち、得点ボーナスを取ろう。敵の動きにもよるが、5体前後をまとめて倒すことが可能だ。ただし、レオンかハンクを使っている場合は、巨大チェーンソー男との戦いに備えて、手榴弾を温存しておくこと。

↑戦闘員が2~3体見えていたら、手榴弾を投げる。やぐらのほうを向いて、右スティックを下へ入力すると確認しやすい。

3 ひたすらコンボをつなげる

向かってくる戦闘員を倒して、コンボをつなげていく。敵は左手側の建物の扉からも現れるので、そちらへの注意もおこたらないように。敵が出現しなくなった場合は、左手側の建物の扉を開けてすぐに引き返すと、建物の屋根から新たな戦闘員が現れる。

スタートしてから倒した敵の合計数が30体を超えると、前方にある建物から巨大チェーンソー男が出現。コンボをつなげながら右記の方法で手早く倒すのがベストだが、使用キャラクターがレオンかハンクの場合はコンボを中断し、段差を利用しながら戦ったほうが確実だ(→P.102)。巨大チェーンソー男を倒したあとは、❹の位置へ向かおう。

4 敵を倒しつづけるだけでOK

得点ボーナスを取ったあと、時間切れまで敵を倒していく。

●スタート地点がSTART aのとき

GC 屋根から飛び降りた時点で、新たな巨大チェーンソー男が出現することが多い。❸と同じ方法で倒そう。

5 東の建物には行かなくてもいい

この建物には、時間ボーナスや得点ボーナスなどのアイテムが置かれているが、❹の時点ですでに60000点以上獲得しているはずなので、無理に取りに行かなくてもいい。

●スタート地点がSTART bのとき

GC 東の建物には巨大チェーンソー男がいる。確実に倒せる自信がなければ、近づかないほうが安全だ。

巨大チェーンソー男対策

敵の攻撃を受けると即死してしまうので、以下の方法でとにかく近づかせずに戦うこと。

●レオン、ハンク

巨大チェーンソー男が近づいてきたら、手榴弾を3個連続で投げたあと、ショットガンかマシンピストルを連発してトドメを刺す。手榴弾が足りないときは、段差を利用して戦ったほうがいい。

↑一応、敵の頭部を攻撃すればひるませることもできるが、あまりにも危険なのでオススメできない。

●エイダ、ウェスカー

ライフルやマグナムなら敵を確実にひるませることができるので、それらを連発すればOK。

●クラウザー

変身して、左腕突きで倒す。

高得点を狙うときは？

エイダかウェスカーを使うのがオススメ。スタート地点はどこでもいいが、PS2版の場合はSTART bかSTART cからはじめないと巨大チェーンソー男が出現せず、そのぶん得点が低くなってしまうので注意。はじまったら、東の建物、中央の広場、西の建物の3ヵ所で、得点ボーナスを取ってからコンボをつなげつつ、敵が落としたアイテムを拾うことをくり返そう。

↑START cならやぐらの上からはじまるので、やぐらをのぼる手間がはぶけ、アイテムを集める時間を短縮できる。

biohazard 4
設定原画集

「バイオハザード4」開発段階のイメージなどが描かれた、興味深いイラストとCGの数々を公開する。じっくりとご覧いただきたい。

CHARACTER
キャラクター編

illustrations

Leon S. Kennedy
レオン・S・ケネディ

↑ジャケットを脱いだレオンのデザイン画。シンプルだが、機能的な服装だ。

↑レオンのCGモデルの作成過程を示したもの。「バイオ4」に登場するキャラクターは、すべてこのような流れで作り上げられている。

Ashley Graham
アシュリー・グラハム

←アシュリーのデザイン画。ゲーム中よりもボーイッシュで、幼い印象を受ける。

Luis Sera
ルイス・セラ

←デザイン段階でのルイスは、目つきが鋭くて無精ヒゲもなく、より精悍なイメージ。

Ada Wong
エイダ・ウォン

⬅エイダの初期デザイン(左)とほぼ確定デザイン(右)。スカーフやドレスの模様、履き物などにちがいが見られる。

●エイダ ザ・スパイで着ている衣装。[illegible]ているものの、ゲーム中とほとんど変わらない。

●こちらは『ザ・マーセナリーズ』での衣装。基本的に『バイオ2』で着ていた服だが、こまかなアレンジが。

Jack Krauser
ジャック・クラウザー

⬅クラウザーの設定画3点。左から初対決時、遺跡での戦闘時、力を解放後、となっている。

Merchant
武器商人

←武器商人のイメージ画。ゲーム中よりも、謎めいた印象を受ける。

Bitores Mendez
ビトレス・メンデス

←その風貌が特徴的な、村長のイメージ画。力強い声手が、大きめに描かれている。

Ramon Salazar
ラモン・サラザール

↑サラザールのデザインの変遷。当初はまるっきり子どものような外見だったが、最終的には子どもとも大人ともつかない、神秘な雰囲気に仕上がった。

←サラザールの決定デザイン。特徴的な帽子は、この時点で付け加えられた模様。

Osmund Saddler
オズムンド・サドラー

←サドラーのイメージ画。まがまがしい杖が、異様な雰囲気をかもし出している。

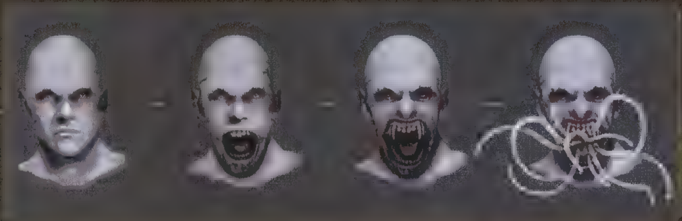
←フードの下の顔は、不気味さよりも、むしろ厳格さを感じさせる。

Plaga & Ganado
プラーガ&ガナード

⬅⬆寄生体が宿主の体内から姿を現すときのアイデアラフ。ナメクジのように出てきたり、首の側面から触手が生[illegible]アイデアがあったようだ。

⬆ゲーム中では見られない、グロテスクなクリーチャーたち。プラーガに寄生され[illegible]

⬆プラーガの決定デザイン。教団のシンボルはプラーガをモチーフにしているのがわかる。



⬅ガナードの初期イメージ。体内の寄生体が首からではなく、口から触手を伸ばしている。

El Gigante
エルヒガンテ

↑エルヒガンテのデザイン画。長い腕と丸めた背中が、人というよりも熊人族を思わせる。

↑溶鉱炉に現れる、エルヒガンテのバリエーション。こうして並べてみると、身体の色、ベルト、そして傷痕など、こまかなちがいが一目瞭然だ。

↑エルヒガンテのCGモデル。緻密に作りこむことで、クリーチャーたちにも、実在するかのようなリアリティが与えられていった。

➡エルヒガンテの表情集。左下のものは、ゲーム中では見せないような、おだやかな顔だ。

Los Illuminados

ロス・イルミナドス教団

⬆ロス・イルミナドス教団の教徒たちのデザイン案。数多くの候補があったことがわかる。黒くたっぷりとしたローブや、動物の頭蓋骨で作られたマスクなどは、黒魔術のイメージ。

Del Lago

デルラゴ

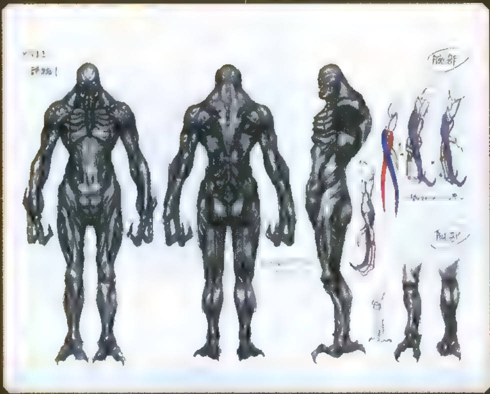
⬆デルラゴのイメージ画。レオンとの対比により、その大き[illegible]

Bitores Mendez

ビトレス・メンデス

⬆[illegible]を描いたデザイン2点。上はぶ厚いコートを[illegible]

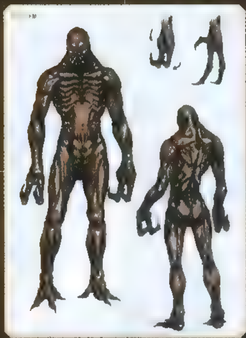
Verdugo
ヴェルデューゴ



⬆ヴェルデューゴのデザインスケッチ。開発中は「とりまき」と呼ばれていたようだ。腕部や脚部の詳細なども描かれている。

⬆ローブ着用時のイメージ画。すでにゲーム中とほぼ同じデザインが完成している。

⬆サラザールとふたりの側近が並んだイメージ画。3人が並んだときの全体的なバランスを見るためのものだろうか。



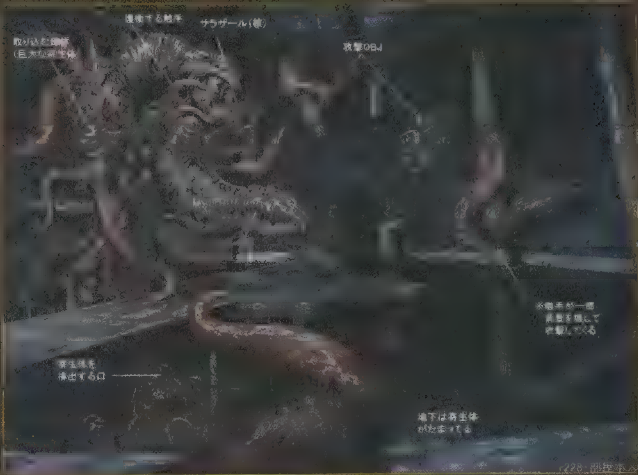
⬅左上のスケッチ画に彩色したもの。昆虫的なイメージはあまりなく、筋肉質で人間に近い。

Regenerador
リヘナラドール

⬅リヘナラドールの設定画。背面図を見ると、寄生体が体内ではなく、背中にあったとも考えられる。

⬅赤い目や鋭い歯といった共通点はあるものの、ゲーム中とはかなり印象がちがう。

Ramon Salazar
ラモン・サラザール



←変身したサラザールと戦う部屋のイメージ。各所には、攻撃方法などのこまかな設定が書き込まれている。

↑上のイメージ画から、背景部分を取りのぞいたもの。下側に群がるおびただしい数のプラーガが見てとれる。

Osmund Saddler
オズムンド・サドラー

↑変身したサドラーのデザイン。ゲーム中のものよりも、かなりシンプルな姿で描かれている。

U-3
U-3

↑第1形態から第2形態へとU-3が変形する過程を描いたもの。背中には、寄生体が這い出るための裂け目がある。

↑U-3（第2形態）の決定デザイン画。『バイオ4』に登場するクリーチャーのなかでも、とくに醜悪な姿だ。

biohazard 4
アイテムリスト

本編に登場する全アイテムの入手場所を、リストにして紹介する。なお、武器の性能の詳細はP.63～85を参照。

アイテムリストの見かた

- **買値**……武器商人から購入するときの値段。なお、AMATEURでは武器の装弾数が2倍になっており、増えた弾のぶんだけ値段が高くなっている(→P.510)。
- **売値**……武器商人に売却するときの値段。ただし、武器の値段は改造を行なっていない状態でのもので、装填している弾の値段は含まない。
- **サイズ**……アタッシュケースへ入れるために必要となるマス数(縦×横)。
- **Chapter**……そのアイテムを入手することができるChapter。
- **入手できる場所**……そのアイテムが入手できる場所。敵を倒したときや木箱などを壊したときにランダムで出現するアイテムは除外している。
- **数**……左の欄にある場所で入手できる個数。ふたつの数字が「/」で区切られている場合、左側はEASYおよびAMATEURでの個数、右側はNORMALおよびPROFESSIONALでの個数を示す。

ITEM 武器

ナイフ

■買値……――　■売値……――
■サイズ……――

レオンが携帯している戦闘用のナイフ。使用回数に制限がないので、弾薬を節約したいときに重宝する。

Chapter	入手できる場所	数
1-1	【最初から所持】	―

ハンドガン

■買値……8000　■売値……3500
■サイズ……6マス(2×3)

もっとも標準的な性能を持つハンドガン。限定仕様にすると、クリティカルヒットの発生確率が5倍になる。

Chapter	入手できる場所	数
1-1	【最初から所持】	1
1-2以降	【武器商人から買う】	―

ハンドガン(レッド9)

■買値……14000　■売値……6600
■サイズ……8マス(2×4)

ハンドガンよりもかさばるが、威力が高い。ストックを装着させれば、手ブレを大幅に軽減することができる。

Chapter	入手できる場所	数
2-2以降	【武器商人から買う】	―

ストック(レッド9)

■買値……4000　■売値……2000
■サイズ……3マス(1×3)

ハンドガン(レッド9)と組み合わせて使用。銃をかまえたときの手ブレが80%ほど減少し、目標を狙いやすくなる。

Chapter	入手できる場所	数
2-2以降	【武器商人から買う】	―

ハンドガン(パニッシャー)

■買値……20000　■売値……9500
■サイズ……6マス(2×3)

撃った弾が貫通して、複数の敵に当たる。村で青コインを10個以上壊せば、タダでもらうことが可能(→P.201)。

Chapter	入手できる場所	数
1-3-Final	【武器商人からもらう】(※1)	1
2-3以降	【武器商人から買う】	―

※1……青コインを10個以上壊しているときのみ

ハンドガン(ブラックテイル)

■買値……24000　■売値……11250
■サイズ……6マス(2×3)

威力が高いうえに、装弾数も多い。ハンドガン系の武器のなかでは、もっともバランスのとれた性能を持つ。

Chapter	入手できる場所	数
3-1以降	【武器商人から買う】	―

ハンドガン（マチルダ）

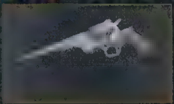
■買値……70000　■売値……34250
■サイズ……10マス（2×5）

トリガーを1回引くだけで3発の弾が発射される「3点バースト機能」を持つ。威力もハンドガン系のなかでは高め。

Chapter	入手できる場所	数
(Round2以降)	【武器商人から買う】	―

マグナム

■買値……38000　■売値……16000
■サイズ……8マス（2×4）

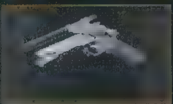


絶大な威力のマグナム弾を発射できる大型拳銃。リボルバー式なので、リロードには少し時間がかかってしまう。

Chapter	入手できる場所	数
3-1以降	【武器商人から買う】	―
4-1	西側城壁	1

マグナム（キラー7）

■買値……77700　■売値……35350
■サイズ……8マス（2×4）

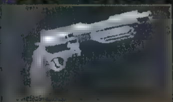


マグナム弾が発射できる大型拳銃。オートマチック式で、通常のマグナムよりも威力と装填速度にすぐれる。

Chapter	入手できる場所	数
5-1以降	【武器商人から買う】	―

ハンドキャノン

■買値……0　■売値……0（装填中の弾の値段も0になる）
■サイズ……8マス（2×4）



口径が通常のマグナムより大きく、撃ったあとの反動もかなりのものだが、そのぶん威力の高さはトップクラス。

Chapter	入手できる場所	数
(Round2以降)	【武器商人からもらう】（※2）	―

※2……「ザ・マーセナリーズ」を全キャラクターで[illegible]獲得してクリアしている場合のみ

ショットガン

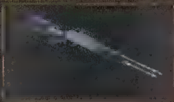
■買値……20000　■売値……9280
■サイズ……16マス（2×8）

ポンプアクション式の散弾銃。撃ち出された弾が広範囲に散らばるため、複数の敵が迫ってきたときなどに有効。

Chapter	入手できる場所	数
1-1	【最初から所持】	1/0
1-1～1-3	村中央	0/1
1-2以降	【武器商人から買う】	―

ライオットガン

■買値……32000　■売値……15160
■サイズ……16マス（2×8）



通常のショットガンよりも威力が高いほか、遠距離の敵に対する威力の減少率も約1／3から約1／2へ向上している。

Chapter	入手できる場所	数
3-1以降	【武器商人から買う】	―

ショットガン（セミオート）

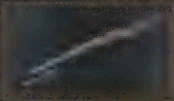
■買値……43000　■売値……20060
■サイズ……10マス（2×5）

威力が高いうえ、撃った弾が通常のショットガンより広範囲に散らばる、高性能の武器。銃本体が小さいのも長所。

Chapter	入手できる場所	数
4-1以降	【武器商人から買う】	―

ライフル

■買値……12000　■売値……5250
■サイズ……9マス（1×9）

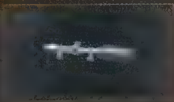


ボルトアクション式の標準的なライフル。スコープをのぞいて狙いがつけられるので、遠距離攻撃に適している。

Chapter	入手できる場所	数
1-2以降	【武器商人から買う】	―

スコープ（ライフル）

■買値……7000　■売値……3500
■サイズ……3マス（1×3）

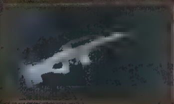


ライフルと組み合わせて使用。銃をかまえたときのスコープのズーム倍率が上がり、遠くの目標が狙いやすくなる。

Chapter	入手できる場所	数
1-2以降	【武器商人から買う】	―

ライフル（セミオート）

■買値……35000　■売値……16000
■サイズ……14マス（2×7）



セミオート式のライフル。弾を撃ったあと、スコープをのぞいたままでつぎの射撃がおこなえるのが利点。

Chapter	入手できる場所	数
3-1以降	【武器商人から買う】	―

スコープ（セミオートライフル）

購買値……10000　販売値……5000
サイズ……3マス（1×3）

ライフル（セミオート）と組み合わせて使用。銃をかまえたときのスコープのズーム倍率が通常よりも上がる。

Chapter	入手できる場所	数
3-1以降	【武器商人から買う】	—

サーモスコープ

購買値……—　販売値……10000
サイズ……3マス（1×3）

ライフル系の武器と組み合わせて使用。リヘナラドールやアイアンメイデンの体内にいる寄生体の位置がわかる。

Chapter	入手できる場所	数
5-1	【購入】冷凍室	1

マシンピストル

購買値……10000　販売値……4400
サイズ……6マス（2×3）

コンパクトなサブマシンガン。1発の威力は低いものの、連射が効くので、広範囲に一斉掃射したいときに重宝する。

Chapter	入手できる場所	数
1-2以降	【武器商人から買う】	—

ストック（マシンピストル）

購買値……4000　販売値……2000
サイズ……4マス（2×2）

マシンピストルと組み合わせて使用。銃をかまえたときの手ブレが80%ほど減少し、目標を狙いやすくなる。

Chapter	入手できる場所	数
1-3以降	【武器商人から買う】	—

マインスロアー

購買値……9800　販売値……2400
サイズ……10マス（2×5）

専用の時限炸裂弾を使用する銃。弾は、敵や地面などに着弾したあと、3.2秒で爆発し、周囲にダメージを与える。

Chapter	入手できる場所	数
3-1以降	【武器商人から買う】	—

スコープ（マインスロアー）

購買値……8000　販売値……4000
サイズ……4マス（2×2）

マインスロアーと組み合わせて使用。銃をかまえたときにスコープをのぞいて目標が狙えるようになる。

Chapter	入手できる場所	数
3-1以降	【武器商人から買う】	—

シカゴタイプライター

購買値……1000000　販売値……500000
サイズ……21マス（3×7）

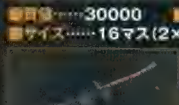
射撃時の音がタイプライターを打つときの音に似ているマシンガン。威力が高いうえに弾を無限に撃つことが可能。

Chapter	入手できる場所	数
(Round2以降)	【武器商人から買う】(※3)	—

※3……PS2版では「ジ・アナザーオーダー」、GC版では「ビヨンド・ザ・スパイ」をクリアしている場合のみ。

ロケットランチャー

購買値……30000　販売値……15000
サイズ……16マス（2×8）

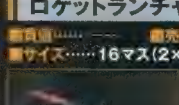


ロケット弾を発射する武器。ほとんどの敵を一撃で倒せるほどの威力を持つが、1発撃つだけで使い捨てとなる。

Chapter	入手できる場所	数
1-2以降	【武器商人から買う】	—
3-3～4-1	城-13 大絵画の間	1

ロケットランチャー（特殊弾）

購買値……—　販売値……30000
サイズ……16マス（2×8）

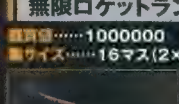


サドラーとの戦闘中にエイダが投げてよこす武器。特殊な弾がセットされており、サドラーにトドメが刺せる。

Chapter	入手できる場所	数
Final	城-ds 鉄骨塔	1

無限ロケットランチャー

購買値……1000000　販売値……500000
サイズ……16マス（2×8）



威力などの基本性能は通常のロケットランチャーと同じだが、弾を無限に撃てる。

Chapter	入手できる場所	数
(Round2以降)	【武器商人から買う】	—

手榴弾

買取値―― 売値……2000
サイズ……2マス(2×1)

手で投げる小型爆弾。投げたあとに1.5秒が過ぎると爆発し、敵味方を問わず周囲にいる者にダメージを与える。

Chapter	入手できる場所	数
1-1～1-3	村への小道	1
1-1～1-3	村中央	1
1-1～1-3	廃村	1
1-3	墓地	1
1-3	沼	1
2-1	滝	1
2-2～2-3	竜城小屋	1
2-3	関所	1
2-3	屠殺小屋	1
3-1～3-4	水の広間	1
3-1～3-4	聖堂	1
4-1	調見ホール	1
4-1	時計塔	0/1
4-2	採掘場前	1
4-2	採掘場	1
4-3～4-4	地下遺跡	1
5-1	厨房	1
5-1	ゴミ処理場	1
5-3	野営地	1
5-3	遺跡	1
5-4	砦	2
Final	鉄骨塔	1

焼夷手榴弾

買取値…… 売値……1000
サイズ……2マス(2×1)

投げたあと、着弾した時点でその場に高温の炎を発し、近くにいる者を焼やす。攻撃範囲は手榴弾よりもせまい。

Chapter	入手できる場所	数
1-1～1-3	村中央	1
1-1～1-3	農場	1
1-2～1-3	村長の家	1
1-3	墓地	1
1-3	沼	1
2-1～2-3	教会	1
2-2～2-3	竜城小屋	1
2-3	崖下の道	1
2-3	屠殺小屋	1
3-1～4-1	城壁	1
3-1～4-1	調見ホール	1
3-1～3-4	水の広間	1
3-2～3-4	地下水路	1
3-2～4-1	西棟城壁	1
3-3～4-1	庭園	1
3-3～4-1	大絵画の間	1
4-1	門番の廊下	1
4-1	旧用水路A	1
4-2	溶鉱炉	1
4-4	塔	1
4-4	塔頂上	1
5-1	厨房	1
5-1	階段廊下	1
5-1～5-2	通信塔	1
5-2	地下通路	1
5-2～5-3	捨えの間	1
5-3	コンテナ置き場	1
5-4～Final	外通路	1
Final	鉄骨塔前	1

閃光手榴弾

買取値―― 売値……500
サイズ……2マス(2×1)

投げたあと、着弾した時点で閃光を発して敵をひるませる。殺傷力はないが、寄生体やカラスを即死させることが可能。

Chapter	入手できる場所	数
1-1～1-3	村中央	1
1-2～1-3	墓地	1
1-2～1-3	工場跡	1
1-3	採石場	1
2-1	滝	1
2-1～2-3	教会	1
2-2～2-3	竜城小屋	1
2-3	関所	1
2-3	リフト	1
3-2～3-4	地下水路	1
3-3～4-1	食堂	1
3-3～4-1	大絵画の間	1
3-4～4-1	中央ホール	1
4-1	大廊下	1
4-2	溶鉱炉	1
4-2	奈落	1
4-3～4-4	旧城跡	1
4-4	塔頂上	1
4-4	船乗り場	1
5-1～5-2	ゴミ処理場	1
5-1～5-2	医務室	1
5-1～5-2	通信塔	1
5-3	機械室前	1
5-3	遺跡	1
5-4	砦	1
5-4～Final	監獄	1
5-4～Final	外通路	1

弾薬

ハンドガンの弾

買値……— 売値……1発につき50
サイズ……2マス(1×2)

ハンドガン系の武器で使用可能な9mmパラベラム弾。50発(AMATEURでは150発)までひとまとめにできる。

●弾数10

Chapter	入手できる場所	数
1-1～1-3	村への小道	3
1-1～1-3	村中央	5
1-1～1-3	農場	1
1-1～1-3	要村	1
1-2～1-3	渓谷	2
1-2～1-3	工場跡	2
1-2～1-3	村長の家	1
1-2	洞窟	1
1-3	墓地	1
1-3	採石場	2
1-3～2-1	水路A	1
1-3	沼	2
1-3	湖	1
2-1	湖	2
2-1	武器商人の隠れ家	1
2-1	沼	1
2-1	滝	1
2-1	採石場	2
2-1～2-3	教会	2
2-2～2-3	教会	2
2-1～2-3	洞窟	1
2-1～2-3	村中央	1
2-1	農場	1
2-3	着城小屋	1
2-3	崖下の道	4
2-3	関所	4
2-3	リフト	3
2-3	屠殺小屋	2
2-3	古城への道	1
3-1～4-1	王城門前	0 / 1
3-1～4-1	監見ホール	1
3-1～3-4	聖堂	1
3-2～3-4	地下水路	1
3-2～3-4	城内サロン	2
3-2～4-1	西側城壁	1
3-3～4-1	庭園	1
3-3～4-1	食堂	1
3-3～4-1	大絵画の間	1
3-4～4-1	中央ホール	1
4-1	城内ゴンドラA	1
4-1	城内ゴンドラB	1
4-1	大廊下	1
4-1	武器展示室	2
4-1	時計塔外部	1
4-1	時計塔	0 / 1
4-2	採掘場前	1
4-2	採掘場	1
4-2	集落	1
4-3～4-4	旧城跡	1
4-3	地下遺跡	1
4-4	大聖堂	1
4-4	塔	1
4-4	船乗り場	1
5-1	埠頭A	1
5-1	モニター室	1
5-1～5-2	監禁部屋	1
5-1～5-2	通信塔	1
5-2	スクラップ場	1
5-3	コンテナ置き場	1
5-3	野営地	1
5-3～5-4	遺跡	1
5-4	砦	1
5-4～Final	外通路	2

●弾数15

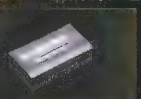
Chapter	入手できる場所	数
3-1～4-1	監見ホール	1
3-4	書斎	1
4-1	騎士の間	0 / 2
4-1～4-2	旧用水路B	1
4-3	トロッコ坑道	1
4-4	塔	1
4-4	塔頂上	2

●弾数20

Chapter	入手できる場所	数
1-1	【最初から所持】	1
1-3	遺跡	1

マグナムの弾

買値……— 売値……1発につき500
サイズ……2マス(1×2)



マグナム系の武器で使用可能な.45マグナム弾。10発(AMATEURでは20発)までひとまとめにできる。

●弾数3

Chapter	入手できる場所	数
3-3～4-1	食堂	1
5-1	埠頭A	1
5-1	階段廊下	1
5-3	遺跡	2
5-4	砦	1
5-4～Final	監獄	1

●弾数5

Chapter	入手できる場所	数
4-1	旧用水路A	1
4-2	採掘場	1
4-4	塔	1
5-3	コンテナ置き場	1
5-4～Final	カプセル実験室	1

ハンドキャノンの弾

■買値……――　■売値……1発につき600
■サイズ……2マス(1×2)

ハンドキャノンで使用可能な.50マグナム弾。10発(AMATEURでは20発)までひとまとめにできる。

――	【敵や設置物からランダムで出現した場合のみ入手可能】

ショットガンの弾

■買値……――　■売値……1発につき120
■サイズ……2マス(1×2)

ショットガン系の武器で使用可能な12ゲージの弾薬。15発(EASYでは25発、AMATEURでは50発)までひとまとめにできる。

●弾数3

Chapter	入手できる場所	数
5-3	島-20 機械室前	1
5-4	島-27 砦	1

●弾数5

Chapter	入手できる場所	数
1-1～1-3	村-02 村中央	3
1-2～1-3	村-05 渓谷	2
1-3	村-12 沼	1
2-1	城-10 採石場	1
2-2～2-3	城-14 竜城小屋	1
2-3	城-19 崖下の道	1
2-3	城-20 関所	1
2-3	城-21 扇殺小屋	1
3-1～4-1	城-01 古城入口	1
3-1～4-1	城-03 兵舎	1
3-1～4-1	城-05 遠見ホール	1
3-1～3-4	城-06 水の広間	1
3-1～3-4	城-07 聖堂	1
3-2～3-4	城-08 地下水路	1
3-2～3-4	城-09 城内サロン	1
3-2～4-1	城-11 庭園	0
3-3～4-1	城-12 食堂	1
3-3～4-1	城-10 西側城壁	1
3-3～4-1	城-13 大絵画の間	1
4-1	城-17 城内コンドラA	1
4-1	城-21 騎士の間	0/1
4-1	城-23 舞踏ホール	1
4-2	城-31 採掘場	1
4-2	城-32 溶鉱炉	1
4-2	城-33 奈落	1
4-3	城-36 トロッコ坑道	1
4-4	城-38 塔	1
4-4	城-40 船乗り場	1
5-1	島-01 埠頭A	1
5-1	島-02 埠頭B	1
5-1	島-05 武器庫	1
5-1～5-2	島-11 医務室	1
5-1～5-2	島-13 通信塔	1
5-2	島-14 地下通路	1
5-2	島-16 別館への道	1
5-3	島-18 コンテナ置き場	2
5-3	島-26 遺跡	1
5-4	島-27 砦	2
5-4～Final	島-30 監獄	1
5-4～Final	島-31 外通路	2
Final	島-35 旧手術室	1

●弾数10

Chapter	入手できる場所	数
2-3	村-21 リフト	1
3-1～3-4	城-06 水の広間	1
3-2～3-4	城-08 地下水路	1
4-1	城-21 騎士の間	0/1
4-1	城-26 門番の廊下	1
4-2	城-32 溶鉱炉	1
4-3	城-36 トロッコ坑道	1
4-4	城-38 塔	1
4-4	城-39 塔頂上	2
5-1	島-03 厨房	1
5-1～5-2	島-12 医務室	1
5-2	島-10 監禁部屋	1
5-2	島-15 スクラップ場	1
5-2	島-18 別館への道	1
5-3	島-26 遺跡	1
Final	島-36 鉄骨塔	1

●弾数15

Chapter	入手できる場所	数
1-1	【最初から所持】	1/0
4-1～4-2	城-29 旧用水路B	1

ライフルの弾

■買値……――　■売値……1発につき150
■サイズ……2マス(1×2)

ライフル系の武器で使用可能な.223口径のライフル弾。10発(EASYとAMATEURでは20発)までひとまとめにできる。

●弾数3

Chapter	入手できる場所	数
3-3～4-1	城-13 大絵画の間	1
4-1	城-22 武器展示室	1
4-4	城-40 船乗り場	1
5-1～5-2	島-12 医務室	3
5-2	島-16 地下通路	1
5-4	島-27 砦	1
5-4～Final	島-31 外通路	1

●弾数5

Chapter	入手できる場所	数
1-2～1-3	村-05 渓谷	2
1-3	村-09 墓地	1
3-1～4-1	城-02 城壁	1
3-2～3-4	城-09 城内サロン	1
3-3～4-1	城-13 大絵画の間	1

Chapter	入手できる場所	数
3-4～4-1	M-14 中央ホール	2
4-1	M-24 時計塔外部	0／1
4-4	M-38 塔	1
5-1	B-02 埠頭B	1
5-1	B-04 武器庫	1
5-1	B-05 階段廊下	1
5-1	B-08 冷凍室	1
5-2	B-11 地下ゴミ捨て場	2
5-2	B-18 別館への道	1
5-4～Final	B-30 監獄	1

●弾数10

Chapter	入手できる場所	数
2-1	H-14 武器商人の隠れ家	1
2-3	H-21 リフト	1
3-1～3-4	M-06 水の広間	1
4-4	M-39 塔頂上	1

マシンピストルの弾

■買値……――　■売値……1発につき20
■サイズ……2マス（1×2）

マシンピストルで使用可能な9mm口径の弾薬。100発（AMATEURでは200発）までひとまとめにできる。

●弾数25

Chapter	入手できる場所	数
5-1	B-07 手術室	1
5-1	B-09 ゴミ処理場	1
5-1～5-2	B-12 焼却室	1
5-3	B-24 コンテナ置き場	1
5-3	B-25 野営地	1
5-3	B-26 遺跡	2
5-4	B-27 塔	2
5-4～Final	B-31 外通路	1

●弾数50

Chapter	入手できる場所	数
1-2～1-3	H-07 村長の家	1
1-3	H-08 洞窟	1
1-3	H-12 沼	1
2-1	H-13 沼	1
2-1	H-10 採石場	1
2-1～2-3	H-02 村中央	1
2-3	H-18 竜城小屋	1
2-3	H-19 崖下の道	1
2-3	H-21 リフト	1
2-3	H-22 塔殺小屋	1
3-2～3-4	M-09 地下水路	1
3-2～4-1	M-11 庭園	0／1
4-1	M-23 旧用水路A	1
4-1～4-2	M-25 旧用水路B	1
4-2	M-33 奈落	1
4-4	M-38 塔	1
5-1	B-02 埠頭A	1
5-1	B-04 武器庫	1
5-2	B-18 別館への道	1

Chapter	入手できる場所	数
5-3	B-24 コンテナ置き場	1
Final	B-34 鉄骨塔前	1

●弾数100

Chapter	入手できる場所	数
4-4	M-39 塔頂上	1

マインスロアーの弾

■買値……――　■売値……1発につき500
■サイズ……2マス（1×2）

マインスロアーで使用可能な時限炸裂弾。5発（EASYでは10発、AMATEURでは20発）までひとまとめにできる。

Chapter	入手できる場所	数
―	箱や段ボールからランダムで出現した場合のみ入手可能	―

ITEM 回復アイテム

ハーブ（緑）

■買値……――　■売値……500
■サイズ……2マス（2×1）

緑色の薬草。使うと、体力が600回復する。ほかのハーブと組み合わせれば、体力の回復量などが変わる。

Chapter	入手できる場所	数
1-1～1-3	H-01 村への小道	2
1-1～1-3	H-02 村中央	2
1-1～1-3	H-04 廃村	1
1-2～1-3	H-05 深谷	1
1-2～1-3	H-06 工場跡	1
1-2～1-3	H-07 村長の家	1
1-3	H-08 湖	1
2-1	H-16 滝	1
2-1	H-10 採石場	2
2-1～2-3	H-17 教会	1
2-1～2-3	H-03 農場	1
2-2～2-3	H-18 竜城小屋	1
2-3	H-20 関所	1
2-3	H-22 塔殺小屋	2
3-1～4-1	M-01 古城入口	1
3-1～4-1	M-04 正城門前	0／1
3-1～4-1	M-05 謁見ホール	1
3-1～3-4	M-06 水の広間	1
3-1～3-4	M-07 聖堂	1
3-2～3-4	M-08 地下水路	1
3-2～3-4	M-09 城内サロン	2
3-2～4-1	M-11 庭園	0／1
3-3～4-1	M-12 食堂	1
3-3～4-1	M-13 西側城壁	1
3-4	M-15 書斎	1
3-4	M-16 物置	1
4-1	M-27 騎士の間	0／1

Chapter	入手できる場所	数
4-1	時計塔	0/1
4-1	門番の廊下	1
4-1～4-2	旧用水路B	1
4-2	採掘場前	1
4-2	宗滴	3
4-3～4-4	旧城跡	1
4-3	トロッコ坑道	1
4-4	塔	1
4-4	塔頂上	2
4-4	船乗り場	1
5-1	埠頭A	2
5-1	埠頭B	1
5-1	厨房	1
5-1	階段廊下	1
5-1	冷凍室	1
5-1～5-2	ゴミ処理場	1
5-1～5-2	医務室	1
5-1～5-2	培養室	1
5-1～5-2	通信塔	1
5-2	地下ゴミ捨て場	1
5-2	スクラップ場	1
5-2	地下通路	1
5-2	別館への道	1
5-3	機械室前	1
5-3	地下洞窟	1
5-3	コンテナ置き場	4
5-3	遺跡	5
5-4	砦	6
5-4～Final	外通路	2
5-4～Final	カプセル実験室	1
Final	鉄骨塔前	1
Final	鉄骨塔	1

ハーブ（赤）

買値……　売値……1000
サイズ……2マス（2×1）

赤色の薬草。単体で使うことはできないが、ほかのハーブと組み合わせれば、体力を全回復させる効果が得られる。

Chapter	入手できる場所	数
1-1～1-3	村への小道	1
1-1～1-3	村中央	2
1-2～1-3	渓谷	1
1-2～1-3	村長の家	1
1-3	湖	1
2-1	採石場	1
2-2～2-3	教会	1
2-2～2-3	竜城小屋	1
2-3	屠殺小屋	1
3-1～4-1	兵舎	1
3-2～3-4	城内サロン	1
3-4	書斎	1
4-1	西側城壁	1
4-1	舞踏ホール	1
4-1	時計塔外部	1/0
4-1	旧用水路A	1
4-2	森落	1
4-3～4-4	地下遺跡	1
4-4	塔	1
5-1	埠頭B	1
5-1	武器庫	1
5-1～5-2	培養室	1
5-2	スクラップ場	1
5-2	地下倉庫	1
5-3	地下洞窟	1
5-3	コンテナ置き場	1
5-3	遺跡	1
5-4	砦	1
5-4～Final	監獄	1
5-4～Final	外通路	1
5-4～Final	カプセル実験室	1

ハーブ（黄）

買値……　売値……3000
サイズ……2マス（2×1）

黄色の薬草。単体で使うことはできないが、ほかのハーブと組み合わせれば、体力の最大値を上げる効果が得られる。

Chapter	入手できる場所	数
1-1～1-3	村中央	1
1-2～1-3	渓谷	1
1-3	湖	1
2-1	採石場	1
2-2～2-3	竜城小屋	1
2-3	屠殺小屋	1
3-1～4-1	城壁	1
3-1～4-1	謁見ホール	1
3-2～3-4	地下水路	1
3-2～3-4	城内サロン	1
3-2～4-1	庭園	0/1
3-4	書斎	1
4-1	大廊下	0/1
4-1	旧用水路A	1
4-3～4-4	地下遺跡	1
4-4	塔	1
5-1	モニター室	1
5-1～5-2	ゴミ処理場	1
5-1～5-2	通信塔	1
5-2	地下倉庫	1
5-3	コンテナ置き場	1
5-3	聖堂地	1
5-3	遺跡	1
5-4	砦	1
5-4～Final	監獄	1
5-4～Final	外通路	1
Final	旧手術室	1

ハーブ(緑×2)

■買値……――　■売値……1200
■サイズ……2マス(2×1)

ハーブ(緑)を2個組み合わせたもの。使うと体力が1300回復する。

ハーブ(緑×3)

■買値……――　■売値……2000
■サイズ……2マス(2×1)

ハーブ(緑)を3個組み合わせたもの。使うと体力を全回復させることができる。

ハーブ(緑+赤)

■買値……――　■売値……2000
■サイズ……2マス(2×1)

ハーブ(緑)とハーブ(赤)を組み合わせたもの。使うと体力が全回復する。

ハーブ(緑+黄)

■買値……――　■売値……4500
■サイズ……2マス(2×1)

ハーブ(緑)とハーブ(黄)を組み合わせたもの。使うと体力の最大値が60(※4)上がり、さらに体力が600回復。

ハーブ(赤+黄)

■買値……――　■売値……5000
■サイズ……2マス(2×1)

ハーブ(赤)とハーブ(黄)を組み合わせたもの。単体では使用できない。

ハーブ(緑+赤+黄)

■買値……――　■売値……10000
■サイズ……2マス(2×1)

3種類のハーブを1個ずつ組み合わせたもの。使うと体力の最大値が60(※4)上がり、さらに体力が全回復する。

※4……アシュリーに使った場合は120

卵(白)

■買値……――　■売値……300
■サイズ……1マス(1×1)

ニワトリやヘビの卵。使うと体力が400回復する。装備した場合は、手榴弾のように前方へ投げることもできる。

Chapter	入手できる場所	数
1-1～1-3	M-02 村中央(※5)	–
1-1～1-3	M-04 農場(※5)	–
1-3	M-09 墓地(※6)	1
1-3	M-12 沼(※6)	1(※7)
2-1	M-12 沼(※6)	1
3-1～4-1	M-01 古城入口(※6)	1
3-3～4-1	M-10 西側城壁(※6)	1
4-1	M-23 舞踏ホール(※6)	1
4-4	M-40 船乗り場(※6)	1

※6……ニワトリが卵(白)、卵(茶)、卵(金)のいずれかを産むことがある(→P.185)
ヘビを倒すと、卵(白)、卵(茶)、卵(金)のいずれかを落とす
※7……GC版ではヘビが2体多く出現するため、2個多く入手できる

卵(茶)

■買値……――　■売値……600
■サイズ……1マス(1×1)

ニワトリやヘビの卵。使うと体力が800回復する。装備した場合は、手榴弾のように前方へ投げることもできる。

Chapter	入手できる場所	数
1-2～1-3	M-07 村長の家	1
	【卵(白)と同じ場所で、ニワトリまたはヘビから入手可能】	–

卵(金)

■買値……――　■売値……3000
■サイズ……1マス(1×1)

ニワトリやヘビの卵。使うと体力が全回復する。装備した場合は、手榴弾のように前方へ投げることもできる。

Chapter	入手できる場所	数
	【卵(白)と同じ場所で、ニワトリまたはヘビから入手可能】	–

ブラックバス

■買値……――　■売値……750
■サイズ……3マス(1×3)

湖などにいる魚。攻撃して倒せば拾えるようになり、使うと体力が900回復する。

Chapter	入手できる場所	数
1-2～1-3	M-08 工場跡	4
1-3	M-11 湖	3
4-1	M-23 湖	3

ランカーバス

■買値……——　■売値……2300
■サイズ……12マス(2×6)

湖などにいる魚。攻撃して倒せば拾えるようになり、使うと体力が全回復する。

Chapter	入手できる場所	数
1-2～1-3	工場跡	1
2-1	湖	3

救急スプレー

■買値……5000　■売値……2500
■サイズ……2マス(2×1)

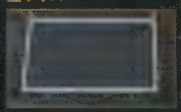
深い傷にもよく効く、治療用のスプレー。使うと体力を全回復させることができる。

Chapter	入手できる場所	数
1-1	【最初から所持】	1
1-2以降	【武器商人から買う】	—
3-1～3-4	水の広間	1
3-2～4-1	庭園	0～1
4-1	門番の廊下	1
4-1～4-2	旧用水路B	1
4-2	溶鉱炉	1
4-4	塔	1
4-4	塔頂上	1
5-2	別館への道	1
5-3	遺跡	1
5-4	砦	1

ITEM その他のアイテム

アタッシュケースS

■買値……——　■売値……——
■サイズ……



レオンが最初から持っているアタッシュケース。サイズは60マス(6×10)。

Chapter	入手できる場所	数
1-1	【最初から所持】	—

アタッシュケースM

■買値……24000(EASYとAMATEURでは12000)
■売値……——　■サイズ……

アタッシュケースSよりも多くのものが入れられる。サイズは77マス(7×11)。

Chapter	入手できる場所	数
1-2以降	【武器商人から買う】	—

アタッシュケースL

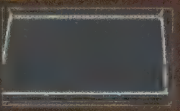
■買値……40000　■売値……——
■サイズ……

たくさんのものが入れられるアタッシュケース。サイズは98マス(7×14)。

Chapter	入手できる場所	数
3-1以降	【武器商人から買う】	—

アタッシュケースLL

■買値……73000　■売値……——
■サイズ……



アタッシュケースのなかではもっとも大きいもの。サイズは120マス(8×15)。

Chapter	入手できる場所	数
3-3以降	【武器商人から買う】	—

宝の地図(村)

■買値……3000　■売値……——
■サイズ……

村で手に入る宝(※8)のうち、スピネルとヴェルベット・ブルー以外のすべての宝の位置が全体マップ画面に表示される。

Chapter	入手できる場所	数
1-2～2-3	【武器商人から買う】	—

宝の地図(古城)

■買値……6000　■売値……——
■サイズ……

古城で手に入る宝(※8)のうち、スピネルとヴェルベット・ブルー以外のすべての宝の位置が全体マップ画面に表示される。

Chapter	入手できる場所	数
3-1～4-4	【武器商人から買う】	—

※8……敵からの戦利品は含まない

宝の地図（孤島）

買値……9000　売値……―
サイス……―

孤島で手に入る宝（※9）のうち、エメラルド以外のすべての宝の位置が全体マップ画面に表示される。

Chapter	入手できる場所	数
5-1～Final	【武器商人から買う】	

※9……敵からの戦利品は含まない

アーマー（防弾服）

買値……60000　売値……30000
サイズ……―

着ると自動的に装備され、敵の攻撃や爆発でのダメージを30%軽減するほか、レオンの衣装（外見）も変化する。

Chapter	入手できる場所	数
[illegible]	【武器商人から買う】（※10）	

※10……PROFESSIONALをのぞく

ITEM キーアイテム

割れた紋章（左）

教団の紋章が刻まれたオブジェの一部。
用途 割れた紋章（右）と組み合わせて六角形の紋章にする。

Chapter	入手できる場所
1-2	[illegible]

割れた紋章（右）

教団の紋章が刻まれたオブジェの一部。
用途 割れた紋章（左）と組み合わせて六角形の紋章にする。

Chapter	入手できる場所
1-2	[illegible]

六角形の紋章

割れた紋章（右）と割れた紋章（左）を組み合わせたもの。
用途 村-01 渓谷で 村-06 工場へ通じる門を開ける。

紋章のカギ

教団の紋章をかたどったカギ。
用途 村-02 村中央で 村-08 洞窟へ通じる扉を開ける。

Chapter	入手できる場所
1-2	村長の家

丸い紋章

中央に教団の紋章が刻まれた丸いオブジェ。
用途 村-09 墓地で 村-10 教会へ通じる扉を開ける。

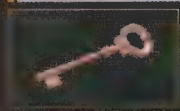
Chapter	入手できる場所
2-1	[illegible]

古びたカギ

簡単な構造のカギ。
用途 [illegible] 崖下の道にある、村-21 リフトへ通じる門を開ける。

Chapter	入手できる場所
2-3	[illegible] 崖下の道

関所のカギ



赤茶けた色のカギ。
用途 村-20 関所で、円形の広場にある扉を開ける。

Chapter	入手できる場所
2-3	[illegible] 関所

村長の義眼

眼球のなかに特殊なパターンが刻まれた義眼。
用途 村-21 リフトにある、村-22 古城への道へ通じる門を開ける。

Chapter	入手できる場所
2-3	村-22 屠殺小屋

黄金の宝剣

黄金でできた宝剣。
用途 城-03 兵舎で黄金のプレートにはめて、城-04 正城門前へ通じる扉を出現させる。

Chapter	入手できる場所
3-1	[illegible] 兵舎

白銀の宝剣

白銀でできた宝剣。
用途 城-03 兵舎で白銀のプレートにはめて、城-04 正城門前へ通じる扉を出現させる。

Chapter	入手できる場所
3-1	城-03 兵舎

正城門のカギ

山羊のマークが刻まれたカギ。
用途 城-04 正城門前にある、城-05 調見ホールへ通じる門を開ける。

Chapter	入手できる場所
3-1	城-04 正城門前(※11)

地下牢のカギ

ハートのマークが入ったカギ。
用途 城-05 調見ホールで、地下牢へ通じる扉を開ける。

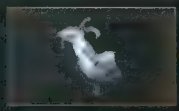
Chapter	入手できる場所
3-1	城-05 調見ホール

城内サロンのカギ

サラザール家の紋章が入ったカギ。
用途 城-09 城内サロンで、奥の部屋へ通じる扉を開ける。

Chapter	入手できる場所
3-2	城-09 城内サロン

山羊のオブジェ



キマイラと騎士が刻まれたレリーフの一部。
用途 城-05 調見ホールでレリーフのくぼみにはめて、壁を引っこませる。

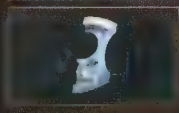
Chapter	入手できる場所
3-2	城-09 城内サロン

月のかけら(左)

月が刻まれたオブジェの一部。
用途 月のかけら(右)と組み合わせてブルームーンストーンにする。

Chapter	入手できる場所
3-2	城-11 庭園(※11)

月のかけら(右)



月が刻まれたオブジェの一部。
用途 月のかけら(左)と組み合わせてブルームーンストーンにする。

Chapter	入手できる場所
3-2	城-11 庭園(※11)

ブルームーンストーン(※11)

月のかけら(右)と月のかけら(左)を組み合わせたもの。
用途 城-11 庭園で、地下牢へ通じる扉を開ける。

四角い石板

サラザール家の紋章の一部が刻まれた石板。
用途 城-16 物置で紋章パズルにはめこみ、扉にある扉を開ける。

Chapter	入手できる場所
3-4	城-16 物置

サラザール家の紋章

サラザール家に古くから伝わる丸いオブジェ。
用途 城-16 物置で、地下牢の部屋にある台座にはめこみ、ハンドルのロックを解除する。

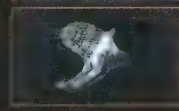
Chapter	入手できる場所
3-4	城-16 物置

蛇のオブジェ

キマイラと騎士が刻まれたレリーフの一部。
用途 城-05 調見ホールでレリーフのくぼみにはめて、壁を引っこませる。

Chapter	入手できる場所
3-4	城-16 物置

獅子のオブジェ



キマイラと騎士が刻まれたレリーフの一部。
用途 城-05 調見ホールでレリーフのくぼみにはめて、壁を引っこませる。

Chapter	入手できる場所
4-1	城-18 トラゴンの間

※11……EASYとAMATEURでは入手できない

王の聖杯

王の絵が描かれた聖杯。
用途 城-20 大廊下で、王の像の手に置いて、城-21 舞踏ホールへ通じる扉をふさいでいる鉄格子を開ける。

Chapter	入手できる場所
4-1	城-21 騎士の間（※12）

※2……EASYとAMATEURでは入手できない

后の聖杯

后の絵が描かれた聖杯。
用途 城-20 大廊下で、后の像の手に置いて、城-21 舞踏ホールへ通じる扉をふさいでいる鉄格子を開ける。

Chapter	入手できる場所
4-1	城-22 武器展示室

発破用のダイナマイト

採掘作業用の強力な爆弾。
用途 城-31 採掘場で、道をふさいでいる巨大な岩を壊す。

Chapter	入手できる場所
4-2	城-31 採掘場

封印のカギ

四角い飾りのついたカギ。
用途 城-35 地下遺跡で、奥へ通じる扉を開ける。

Chapter	入手できる場所
4-3	城-35 地下遺跡

生け贄のモニュメント

獅子への生け贄が描かれたオブジェ。
用途 城-34 旧城跡にある、城-37 大聖堂へ通じる昇降機の扉を開ける。

Chapter	入手できる場所
4-3	城-36 トロッコ坑道

冷凍室のカードキー

赤く光る教団の紋章が入ったカードキー。
用途 島-06 階段廊下にある、島-08 冷凍室へ通じる扉を開ける。

Chapter	入手できる場所
5-1	島-07 手術室

ゴミ処理場のカードキー

黄色に光る教団の紋章が入ったカードキー。
用途 島-06 階段廊下にある、島-09 ゴミ処理場へ通じる扉を開ける。

Chapter	入手できる場所
5-1	島-08 冷凍室

監禁部屋のカードキー

オレンジ色に光る教団の紋章が入ったカードキー。
用途 島-10 監禁部屋で、アシュリーが閉じこめられている部屋の扉を開ける。

Chapter	入手できる場所
5-1	島-12 培養室

聖獣のレリーフ（黒豹）

聖獣をかたどったレリーフの一部。
用途 島-26 遺跡のレリーフのくぼみにはめこみ、島-27 砦へ通じる扉を開ける。

Chapter	入手できる場所
5-3	島-25 遺跡

聖獣のレリーフ（鷲）

聖獣をかたどったレリーフの一部。
用途 島-26 遺跡のレリーフのくぼみにはめこみ、島-27 砦へ通じる扉を開ける。

Chapter	入手できる場所
5-3	島-25 遺跡

聖獣のレリーフ（ヘビ）

聖獣をかたどったレリーフの一部。
用途 島-25 遺跡のレリーフのくぼみにはめこみ、島-27 砦へ通じる扉を開ける。

Chapter	入手できる場所
5-3	島-26 遺跡

電源装置のカードキー

白く光る教団の紋章が入ったカードキー。
用途 島-11 外通路で電源装置に差しこみ、シャッターの開閉装置の電力を復旧させる。

Chapter	入手できる場所
5-4	島-09 外通路

ジェットスキーのカギ

かわいいクマのキーホルダーがついたカギ。
売値 島-36 地下水脈でジェットスキーのエンジンをかける。

Chapter	入手できる場所
Final	鉄骨塔

ITEM 宝

スピネル

売値……2000
ピンク色の小さな宝石。村と古城のあちこちで入手できる。

Chapter	入手できる場所	数
1-1～1-3	村への小道	1
1-1～1-3	村中央	1
1-1～1-3	農場	2
1-1～1-3	廃村	3
1-2～1-3	工場跡	1
1-2～1-3	村長の家	1
1-3	洞窟	3
1-3	採石場	2
1-3	沼	1
2-1	武器商人の隠れ家	1
2-1	滝	1
2-1	水路B	1
2-1	採石場	3
2-1～2-3	墓地	1
2-1～2-3	洞窟	1
2-1～2-3	村中央	1
2-3	崖下の道	3
2-3	屠殺小屋	1
3-1～4-1	古城入口	1
3-1～4-1	城壁	2
3-1～4-1	兵舎	1
3-1～3-4	聖堂	1
3-2～3-4	地下水路	1
3-2	聖堂	0～3
3-2～3-4	城内サロン	1
3-2～4-1	西側城壁	2
3-2～4-1	庭園	0, 1
3-3～4-1	庭園	2
3-3～4-1	西側城壁	1
3-3～4-1	大絵画の間	1
3-4～4-1	中央ホール	1
3-4	書斎	3
3-4	物置	2
4-1	城内ゴンドラA	1
4-1	城内ゴンドラB	1
4-1	大廊下	2, 3
4-1	武器展示室	1
4-1	時計塔外部	1
4-1	門番の廊下	2
4-1	旧用水路A	1
4-2	採掘場前	1
4-3～4-4	旧城跡	0
4-3	地下遺跡	3
4-4	大聖堂	1
4-4	船乗り場	1

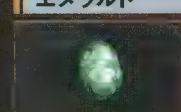
※13……GC版ではスピネルを落とす黒服教徒が2体多く出現するため、2個多く入手できる。

ヴェルベット・ブルー

売値……2500
紫色の水晶。おもに古城で手に入れることができる。

Chapter	入手できる場所	数
2-3	古城への道	1
3-1～4-1	城壁	1
3-1～4-1	正城門前	1
3-1～4-1	謁見ホール	1
3-1～3-4	水の広間	1
3-2～3-4	地下水路	1
3-2～3-4	聖堂	1
3-2～3-4	城内サロン	1
3-2～4-1	西側城壁	1
3-2～4-1	庭園	1
3-3～4-1	大絵画の間	1
3-4	書斎	1
3-4	物置	1
4-1	城内ゴンドラA	1
4-1	城内ゴンドラB	1
4-1	大廊下	1
4-1	武器展示室	1
4-1	謁見ホール	1
4-1	時計塔外部	1
4-1	旧用水路A	1
4-2	採掘場	1
4-3～4-4	旧城跡	1
4-3～4-4	地下遺跡	1
4-4	大聖堂	1

エメラルド



売値……3000
緑色の小さな宝石。孤島でのみ手に入れることができる。

Chapter	入手できる場所	数
5-1	埠頭A	1
5-1	埠頭B	1
5-1	武器庫	1
5-1	階段部下	1
5-1	手術室	1
5-1～5-2	ゴミ処理場	1
5-1～5-2	堆積室	1
5-3	機械室前	1

Chapter	入手できる場所	数
5-3	島-22 教祖の間	1
5-3	島-23 地下洞窟	1
5-3	島-25 野営地	1
5-4	島-28 崖	2

ルビー

売値……10000

ラテン語で「赤」を意味する言葉から名づけられた、燃えるように紅い宝石。

Chapter	入手できる場所	数
1-1	村-02 村中央	1
1-3	村-07 村長の家	1
2-3	村-20 関所	1

真珠のペンダント

売値……10000

鎖の部分に真珠があしらわれたペンダント。

Chapter	入手できる場所	数
1-1～2-3	村-03 農場(※14)	1
5-4	島-29 旧施設入口	1

※14……こえだめに落とした場合、真珠のペンダント(臭)に変化

真珠のペンダント(臭)

売値……1000

汚れが染みついて、価値が下がった真珠のペンダント。

Chapter	入手できる場所	数
1-1～2-3	村-03 農場(※15)	1

※15……真珠のペンダントをこえだめに落とした場合のみ

黄銅の懐中時計

売値……10000

使い古されているが、かなり価値のある懐中時計。

Chapter	入手できる場所	数
1-2～1-3	村-07 村長の家(※16)	1
5-1	島-30 階段廊下	1

※16……こえだめに落とした場合、黄銅の懐中時計(臭)に変化

黄銅の懐中時計(臭)

売値……1000

汚れが染みついて、価値が下がった黄銅の懐中時計。

Chapter	入手できる場所	数
1-2～1-3	村-07 村長の家(※17)	1

※17……黄銅の懐中時計をこえだめに落とした場合のみ

蛍石の髪飾り

売値……10000

美しいが割れやすい宝石をあしらった、珍しい髪飾り。

Chapter	入手できる場所	数
1-3～2-3	村-08 洞窟	1
5-3	島-22 教祖の間	1

アンティークパイプ

売値……10000

ボウル(タバコの葉を詰める部分)に特殊な細工がほどこされた、価値の高いパイプ。

Chapter	入手できる場所	数
1-3～2-1	村-12 沼	1

5連真珠のバングル

売値……10000

複雑な装飾がほどこされた黄金のバングルに、大きな真珠を5粒あしらったもの。

Chapter	入手できる場所	数
1-3～2-1	村-13 湖	1

琥珀の指輪

売値……10000

琥珀のリングに赤い宝石がはめこまれた、歴史を感じさせる指輪。

Chapter	入手できる場所	数
2-1	村-16 滝	1

金の腕輪

売値……8500

きれいな装飾が全体的に入れられた、黄金の腕輪。

Chapter	入手できる場所	数
3-1～4-1	城-02 城壁	1
3-4	城-16 物置	1
4-1	城-24 時計塔外部	1
4-4	城-38 塔	1

邪悪なる宝玉

売却値……12000

赤い宝玉の上に教団の紋章が乗った、不気味ながらも美術的価値の高いアクセサリー。

Chapter	入手できる場所	数
3-2	M-07 聖堂	1
4-1	M-14 ドラゴンの間	1

真珠とルビーの鏡

売却値……12000

まわりに繊やかな装飾が入った、きらびやかな鏡。

Chapter	入手できる場所	数
3-3~4-1	M-11 庭園	1

宝飾のある砂時計

売却値……12000

台の部分に変わった装飾が施どこされた砂時計。

Chapter	入手できる場所	数
3-3~4-1	M-12 食堂	1

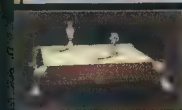
金の装飾の入った香水瓶

売却値……10000

紫色のビンに、金で繊細な装飾をほどこした香水入れ。

Chapter	入手できる場所	数
4-1	M-10 西側城室	1

豪華な装飾のチェス盤



売却値……13000

珍しい装飾の入った盤と、と銀でできた駒のセット。

Chapter	入手できる場所	数
4-1	M-22 武器展示室	1

至高のロッド

売却値……20000

赤と金の装飾が美しい、価値の高いロッド。

Chapter	入手できる場所	数
4-3~4-4	M-36 地下遺跡	1

ITEM 組み合わせられる宝

くぼみのあるステイン

売却値……3000

何かをはめる穴が3つ空いたフタつきのビールジョッキ。

Chapter	入手できる場所	数
1-1~2-3	M-01 聖堂	1

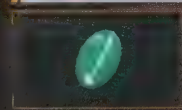
ステインの宝石（赤）

売却値……3000

何かにはまっていた跡がついている、赤色の宝石。くぼみのあるステインと組み合わせることが可能。

Chapter	入手できる場所	数
1-1~1-3	M-01 聖堂	1

ステインの宝石（緑）



売却値……3000

何かにはまっていた跡がついている、緑色の宝石。くぼみのあるステインと組み合わせることが可能。

Chapter	入手できる場所	数
1-3~2-3	M-09 墓地	1

ステインの宝石（黄）

売却値……3000

何かにはまっていた跡がついている、黄色の宝石。くぼみのあるステインと組み合わせることが可能。

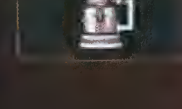
Chapter	入手できる場所	数
2-3	M-01 リフト	1

ステイン＋赤

売却値……10000

くぼみのあるステインに、ステインの宝石（赤）を組み合わせたもの。

ステイン＋緑



売却値……10000

くぼみのあるステインに、ステインの宝石（緑）を組み合わせたもの。

ステイン＋黄

売値……10000

くぼみのあるステインに、ステインの宝石(黄)を組み合わせたもの。

ステイン＋緑＋赤

売値……15000

くぼみのあるステインに、ステインの宝石(緑)とステインの宝石(赤)を組み合わせたもの。

ステイン＋緑＋黄

売値……15000

くぼみのあるステインに、ステインの宝石(緑)とステインの宝石(黄)を組み合わせたもの。

ステイン＋赤＋黄

売値……15000

くぼみのあるステインに、ステインの宝石(赤)とステインの宝石(黄)を組み合わせたもの。

ステイン＋緑＋赤＋黄

売値……20000

くぼみのあるステインに、ステインの宝石3つを組み合わ[illegible]完全に復元させたもの。

くぼみのある仮面

売値……3000

顔の上半分を隠す、黄金製の仮面。額の部分に何かをはめこむ穴が3つ空いている。

Chapter	入手できる場所	数
1-2～1-3	村-06 工場跡	1
3-2～3-4	城-07 聖室	1

仮面の宝石(緑)

売値……3000

何かにはまっていた跡がついている、緑色の宝石。くぼみのある仮面と組み合わせることが可能。

Chapter	入手できる場所	数
2-1	村-14 武器商人の隠れ家	1
4-1	城-20 大聖下	1

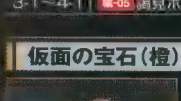
仮面の宝石(紫)

売値……3000

何かにはまっていた跡がついている、紫色の宝石。くぼみのある仮面と組み合わせることが可能。

Chapter	入手できる場所	数
2-3	村-19 崖下の道	1
3-1～4-1	城-05 謁見ホール	1

仮面の宝石(橙)



売値……3000

何かにはまっていた跡がついている、橙色の宝石。くぼみのある仮面と組み合わせることが可能。

Chapter	入手できる場所	数
2-3	城-[illegible] 関所	1
3-2～4-1	城-[illegible] 庭園	1
3-3～4-1	城-[illegible] 西側城壁	1

仮面＋緑

売値……10000

くぼみのある仮面に、仮面の宝石(緑)を組み合わせたもの。

仮面＋紫

売値……10000

くぼみのある仮面に、仮面の宝石(紫)を組み合わせたもの。

仮面＋橙

売値……10000

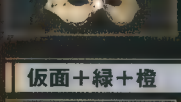
くぼみのある仮面に、仮面の宝石(橙)を組み合わせたもの。

仮面＋緑＋紫

売値……15000

くぼみのある仮面に、仮面の宝石(緑)と仮面の宝石(紫)を組み合わせたもの。

仮面＋緑＋橙



売値……15000

くぼみのある仮面に、仮面の宝石(緑)と仮面の宝石(橙)を組み合わせたもの。

仮面＋橙＋紫

売値……15000

くぼみのある仮面に、仮面の宝石(橙)と仮面の宝石(紫)を組み合わせたもの。

仮面＋緑＋橙＋紫

売値……20000

くぼみのある仮面に、仮面の宝石を3つとも組み合わせて、完全に復元させたもの。

盲目の蝶のランプ

売値……4500

ガラスの上に蝶の飾りがほどこされたランプ。何かをはめこむ穴が3つ空いている。

Chapter	入手できる場所	数
3-2～3-4	橋-08 地下水路	1
4-1	城-23 舞踏ホール	1

グリーンアイ

売値……1000

ノビスタドールの目から採取された緑色の宝石。盲目の蝶のランプと組み合わせることが可能。

Chapter	入手できる場所	数
3-2～3-4	橋-08 地下水路(※18)	1
4-1	城-23 舞踏ホール	4
4-1	城-23 舞踏ホール(※18)	
4-2	城-16 奈落(※18)	

※18……ノビスタドールを倒すと、グリーンアイ、レッドアイ、ブルーアイのいずれかを落とすことがある。

レッドアイ

売値……1500

ノビスタドールの目から採取された赤色の宝石。盲目の蝶のランプと組み合わせることが可能。

Chapter	入手できる場所	数
4-1	城-23 舞踏ホール	3
——	【グリーンアイと同じ場所で、ノビスタドールから入手可能】	——

ブルーアイ

売値……3000

ノビスタドールの目から採取された青色の宝石。盲目の蝶のランプと組み合わせることが可能。

Chapter	入手できる場所	数
4-1	城-23 舞踏ホール	1
——	【グリーンアイと同じ場所で、ノビスタドールから入手可能】	——

緑光蝶のランプ

売値……6500

盲目の蝶のランプに、グリーンアイを組み合わせたもの。

赤光蝶のランプ

売値……7000

盲目の蝶のランプに、レッドアイを組み合わせたもの。

青光蝶のランプ

売値……8500

盲目の蝶のランプに、ブルーアイを組み合わせたもの。

妖光蝶のランプ(緑＋赤)

売値……11000

盲目の蝶のランプに、グリーンアイとレッドアイを組み合わせたもの。

妖光蝶のランプ(緑＋青)

売値……13000

盲目の蝶のランプに、グリーンアイとブルーアイを組み合わせたもの。

妖光蝶のランプ(赤＋青)

売値……15000

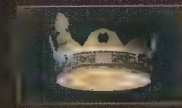
盲目の蝶のランプに、レッドアイとブルーアイを組み合わせたもの。

輝く妖光蝶のランプ

売値……32000

盲目の蝶のランプに、グリーンアイ、レッドアイ、ブルーアイの3つを組み合わせて、完全に復元させたもの。

くぼみのある王冠



売値……9000

何かをはめこむ穴がふたつ空いている黄金の王冠。

Chapter	入手できる場所	数
4-1	城-28 旧用水路A	1

王冠の宝石

売値……11000

何かにはまっていた跡がついている、黄金と宝石の飾り。くぼみのある王冠と組み合わせることが可能。

Chapter	入手できる場所	数
4-1～4-2	第4-29 旧用水路B	1

王冠の紋章

売値……13000

何かにはまっていた跡がついている、黄金と宝石の紋章。くぼみのある王冠と組み合わせることが可能。

Chapter	入手できる場所	数
4-2～4-4	第4-31 旧城跡	1

宝石のついた冠

売値……25000

くぼみのある王冠に、王冠の宝石を組み合わせたもの。

紋章の入った冠

売値……27000

くぼみのある王冠に、王冠の紋章を組み合わせたもの。

サラザール家の王冠

売値……48000

くぼみのある王冠に、王冠の宝石と王冠の紋章を組み合わせて、完全に復元させたもの。

金の聖猫像

売値……15000

金で作られた猫の像。何かをはめこむ穴が3つ空いている。

Chapter	入手できる場所	数
5-1	第5-02 埠頭B	1

信義の光(赤)

売値……3500

何かにはまっていた跡がついている、赤色の宝石。金の聖猫像と組み合わせることが可能。

Chapter	入手できる場所	数
5-1	第5-04 モニター室	1

審判の光(緑)

売値……3500

何かにはまっていた跡がついている、緑色の宝石。金の聖猫像と組み合わせることが可能。

Chapter	入手できる場所	数
5-2～5-3	第5-19 控えの間	1

背信の光(青)

売値……3500

何かにはまっていた跡がついている、青色の宝石。金の聖猫像と組み合わせることが可能。

Chapter	入手できる場所	数
5-3	第5-30 野営地	1

金の聖猫像＋赤

売値……20000

金の聖猫像に、信義の光(赤)を組み合わせたもの。

金の聖猫像＋緑

売値……20000

金の聖猫像に、審判の光(緑)を組み合わせたもの。

金の聖猫像＋青

売値……20000

金の聖猫像に、背信の光(青)を組み合わせたもの。

金の聖猫像＋緑＋赤

売値……25000

金の聖猫像に、信義の光(赤)と審判の光(緑)を組み合わせたもの。

金の聖猫像＋緑＋青

売値……25000

金の聖猫像に、審判の光(緑)と背信の光(青)を組み合わせたもの。

金の聖猫像＋赤＋青

売却額……25000
金の聖猫像に、信義の光(赤)と背信の光(青)を組み合わせたもの。

金の聖猫像＋緑＋赤＋青

売却額……35000
金の聖猫像に、信義の光(赤)、審判の光(緑)、背信の光(青)の3つを組み合わせて、完全に復元させたもの。

ITEM ファイル

INDEX	ファイル名	Chapter	入手できる場所
村落	プレイングマニュアル 1	1-1	【最初から所持】
	アシュリー捜査のメモ	1-1	【最初から所持】
	プレイングマニュアル 2	1-1	村-02 村中央【ハニガンと通信したあと自動的に手に入る】
	村での警戒命令	1-1～1-3	[illegible]
	"青コイン"を撃て	1-1～2-3	村-03 農場
	村長のメモ	1-2～1-3	村-07 村長の家
	教会の封鎖	1-3	村-08 墓地
	何者かからの手紙	2-1	村-13 湖
	プレイングマニュアル 3	2-1	村-17 教会【アシュリーを救出したあと自動的に手に入る】
	ルイスと第3の組織	[illegible]	[illegible]
	左右のルートへの配置	2-3	村-18 籠城小屋
	村の最終防衛	2-3	村-21 リフト
城	ルイス捜索命令	[illegible]	[illegible]
	射的について	3-1～5-3	射的部屋【入手するまでは、どの射的部屋にも置かれている】
	ルイスのメモ 1	[illegible]	[illegible]
	8代目城主のメモ	3-2～3-4	城-09 城内サロン
	第3組織の女	3-3～4-1	城-11 庭園
	執事の手記	3-4	城-15 書斎
	「サンプル」奪回完了	4-1	城-20 大廊下
	儀式の準備	4-1	[illegible]
	ルイスのメモ 2	[illegible]	[illegible]
	エイダからの手紙	[illegible]	[illegible]
孤島	ルイスのメモ 3	5-1	島-07 手術室
	エイダの紙ひこうき	5-2	島-10 監禁部屋
	教団の計画について	5-3	[illegible] 機械室前
	ルイスのメモ 4	5-3	[illegible] 地下洞窟
	クラウザーの仲間へのメモ	5-3	[illegible] 野営地
	ルイスのメモ 5	[illegible]	[illegible]
	教団の最終目的	Final	[illegible] 旧手術室

※上記のほかに、ファイル画面には[illegible]かれていたものは消去される
※19……EASYとAMATEURでは入手できない

biohazard 4
ファイル分析

このコーナーでは、「バイオハザード4」で手に入る数々の書類を、ゲーム中で入手できる順に、注釈付きで掲載する。謎に満ちた物語を理解するための一助となれば幸いだ。

FILE 01 村落のファイル

1 プレイングマニュアル 1

"1" 狙って撃つ
[illegible]

"2" ナイフ
[illegible]

"3" アクションボタン
表示されたボタンで、様々なアクションが出せる。

"4" カメラ操作
右スティックで、上下左右を見渡せる。

01-1
レオンが最初から持っている書類。本作をプレイするための基本的な説明が書かれている。

2 アシュリー捜査のメモ

アシュリー・グラハム(20)
合衆国大統領の娘。
[illegible]

[illegible]
内部の者が関与した形跡がある点だ。
[illegible]
いる。

[illegible]
能性がある。
[illegible]

[illegible]

[illegible]
だろう。
[illegible]

01-2
アシュリー捜索のための参考資料として、本部がレオンに渡した文書。アシュリーの顔写真も添付されている。アシュリー誘拐に関与した「裏切り者」とはクラウザーのことで、これは孤島で再会したときの会話中に明かされるとおり。
[point]
・「裏切り者が幽霊でもない限り」……記録上クラウザーは2年前に死亡しており、まさに幽霊的な存在であるがゆえ、本部は「裏切り者」の割り出しに苦労している模様。

3 プレイングマニュアル 2

"1" リロード
[illegible]

[illegible]
[illegible]

"3" ステータス画面切り替え
武器・回復画面←→鍵・宝画面をL1ボタン/R1ボタンで切り替えられる。

01-3
捜査の途中で、ハニガンがレオンに送るプレイングマニュアル。01-1よりも高度な操作方法について触れられている。

4 村での警戒命令

[illegible]合衆国のエージェントが、この村の調査に訪れるという情報が入った。
[illegible]

[illegible]
り警戒厳重な渓谷へ移送する。
[illegible]

01-4
この村の長メンデスが村人たちに出した命令書。「合衆国のエージェント」レオンに対する警戒心と、「例の者」ルイスに対する懸念が表れている。
村にアメリカ合衆国の捜

また、合衆国政府がどのような経緯でこの村を捜査対象としたのかも、探る必要がある。
計画実行の迫った、このタイミングで捜査が入るのは、単なる偶然とは考えにくい。

我々と合衆国以外の第3の組織が動いている可能性もある。
常に警戒を怠るな。

村長　ビトレス・メンデス

5 “青コイン”を撃て

15個の青コイン…　…農場に7個…　…墓地に8個…
10個以上壊せた者に…　…特別な…　…を与える。
（ボロボロで後は読めない）

6 村長のメモ

サドラー様の命令により、合衆国のエージェントは生かしたまま監禁しておいたが、その真意は計りかねる。
少なくともルイスとは離れた場所に…監禁すべきだと思うのだが…

ルイスが初対面の人間を信用するとも思えないが、もし2人が手を結んだとしたら、少々面倒な事態になるやもしれん。
第3の組織が動いているとすれば、この隙を見逃すはずはない。

だがサドラー様はわざとこうした隙を見せる事で、動き始めた何かを、あぶりだそうとしているのかもしれない。
万に一つ、件の組織がすでに内部にもぐり込んでいるのであれば、これまでの我々の計画が水泡に帰すばかりか、計画自体が乗っ取られる恐れがある。

今、あえて危険を冒す事でそれをあぶりだし、粛清する事に繋がるのかもしれないとも考えられる。
どちらにせよ我々には、サドラー様を信じる以外の道…選択はないが…

7 教会の封鎖

脱走した2人に関しては、合衆国のエージェントよりもルイスを捕まえる事を優先せよ。
やつの持ち出した物は、あの娘よりも重要だ。
例え大統領の娘を利用できても、あれが無ければ計画を最後までやり抜く事は不可能だ。

それにもしも、あれが他の組織に渡る事にでもなれば、サドラー様の望みとは違った世界が生まれる事になる。
それだけは避けねばならん。

しかしもちろん、あの娘も手放すつもりはない。
あのエージェントが接触できぬよう、しばらくの間、娘を閉じ込めた教会は封鎖する。
出入りに必要な“丸い紋章”は私が直接管理するので、立ち入る用件のある者は、サドラー様の許可を得よ。

“丸い紋章”に関しては、湖を越えた先の例の場所にも同じ物がある。サドラー様によって「デルラゴ」の封印が解かれた以上、よそ者の手には渡るまい。

それに、あのエージェントには、すでに我々の目が届いている。
しきに我々と同じになるはずだ。
そうなれば、もうあの娘を助け出そうとする者はいなくなる。

8 何者かからの手紙

滝には、ある重要な物が隠されているわ。
それがあれば、アシュリーを教会から救出できるはずよ。

ただし、教会へ戻るルートには、「エルヒガンテ」と呼ばれる何かが徘徊しているから注意しなさい。

ところで、あなたの身体に起きている異変だけど、残念ながら、もう私の手には負えないわね。

意の手がおよんだのは、ルイスと通じた「第3の組織」の者――エイダが、合衆国に情報を流したため。これほど早く足がついたのは、村長たちにとって予想外のことであったようだ。

なお、エイダがそのような行動に出たのは、教団を裏切ろうと決意したルイスに自分を信頼させ、己の目的をスムーズに達成するためだろうが、他の思惑があったとも考えられる。

01 5

青コインを壊せば何かがもらえるということか。青コインのありかに関するヒントとともに記されている。

01 6

村長の、ひとりごとめいた覚え書き。レオンとルイスを一緒に監禁させた教祖サドラーに対する村長のとまどいがうかがえる。彼の推察どおり、サドラーがレオンたちに逃亡のスキを与えたのは、ルイスを泳がせて第3の組織の存在を明るみに出すことにあったようだ。

01 7

村長が村人たちに出したルイスの捕獲および教会の封鎖に関する命令書。ルイスが連れている理由や、アシュリーを利用した計画が進行中であることが明かされているほか、彼女のいる教会に入るためのヒント、およびデルラゴという怪物の存在などが記されている。

[point]
・「やつの持ち出した物」……ルイスの持ち出した「あれ」とは、プラーガ支配種のサンプル。彼は、このサンプルを引き渡すことを条件に、エイダから脱走を支援されていた。→P.1

01 8

村長の家でレオンを救った謎の女性――エイダが、レオンに残した置き手紙。教会の扉を開くカギのありかを教え、エルヒガンテについて注意を喚起するなど、レオンへの助言が簡潔に記されているが、彼女がそこまで懸命にした真意は最後までわからない。自分の目的を達成するためレオンを利用したに過ぎないのか、それとも

9 ブレイングマニュアル 3

"1" アシュリーに指示
[illegible]

"2" アシュリーとのアクションボタン
[illegible]

"3" アシュリーの体力
回復アイテムは、アシュリーにも使える。

"4" アシュリーが捕まった時
[illegible]

01-9
3番目に手に入るブレイングマニュアルで、アシュリーと一緒に行動するときに留意すべき点について書かれている。

10 ルイスと第3の組織

ルイスの行方はいまだに不明だ。
[illegible]
使っているのだろう。

[illegible]

しかし、ルイスは自分に注入された卵に、どうやって免疫したのか？
[illegible]

[illegible]

この問題をはっきりさせるには、ルイスをもう1度捕まえて、体内に残る寄生の効果が消えるのを待ち、新たな卵を注入するしかない。
そうすれば逆らう事なく、裏で糸を引く者が誰かをしらべるはずだ。
[illegible]

01-10
逃亡中のルイスについて、村長が書きつづったと思しき文書。謀に包まれていたルイスの素性が断片的ながら明かされており、彼が第3の組織と通じていることも、より確信を持って語られている。また、レオンたちに植えつけられたのと同様の卵をルイスも注入され、かつふ化以前に除去していた事実もわかるが、除去できたのはエイダの助力を受けてのこと[→02-51]。

11 左右のルートへの配置

[illegible]
しばらくは代わりも来ないはずだ。

[illegible]
小規模の部隊しか動かす事ができないからだ。
この隙に、あの娘だけでも確保しておきたい。

[illegible]
[illegible]
になる。
そこを押さえるのだ。

しかし、2つのルートに人員を分散しては、数が薄くなる。
そこで、あえて左のルートに全員を配置し、右のルートには、もう1度「エルヒガンテ」を放つ事にする。
[illegible]

01-11
村長が村人に出した指示書のひとつ。サドラーの指示でヘリが撃墜されたことが明らかになるが、全体的にはゲーム攻略上のヒントとしての色合いが強く、プレイヤーが選ぶことになる左右のルートの特徴がおもに書かれている。

12 村の最終防衛

[illegible]
我々の血によって浄化されるのを、待っていれば良いと思っていたが、このままでは、そうなる前にこの村が崩壊してしまう。
早急にあの男を始末せねばならん。

いとまずルイスの追跡は中断し、あの2人を待ち伏せるのだ。
ゴンドラを降りた先になら、教団に逆らった人間を処理するのに使っていた納屋がある。
そこならば待ち伏せにちょうど良い。

[illegible]

01-12
村長が村人に出した、最後の指示書。納屋（[illegible]屠殺小屋）での死闘を予告する内容となっている。
[point]
・「我々の血によって浄化～」……レオンの体内でふ化したプラーガが成体となれば、レオンが意志を失ったあやつり人形となることを示している。
・「私の一部」……村長の義眼が、村の外への扉を開けるカギであることを示唆。

FILE 02 城のファイル

1 ルイス捜索命令

先ほど、ルイスがこの城に入った事を確認した。
逃げているはずのやつが、自分からこの城に戻ってくるとは、何か企みがあるに違いない。
この機会を逃してはならん。
合衆国の2人も放っておけないが、まずはルイスを優先せよ。

やつが教団から持ち出した物のうち、薬などはどうでもいいが、例の「サンプル」は教団の命だ。
何としても取り戻さねばならん。

それにどうも今回の騒動には、我々と合衆国以外の第3の組織が絡んでいるようだ。
そこに「サンプル」が渡ったら、我が教団に導かれるはずの世界が、大変な事になってしまう。
すみやかにヤツを捕まえよ。

城主　ラモン・サラザール

2 射的について

ルール説明
"1"　的を撃って1000点以上で景品がもらえる!
"2"　頭を撃つと高得点。
"3"　連続で的を撃つと、高得点のサラザールが出現する事もある。
"4"　ただし、アシュリーを撃つと減点なので注意が必要。

景品の説明
"1"　1000点ごとにボトルキャップ1個進呈。
"2"　3500点以上かノーミスだとSPボトルキャップがもらえる!
"3"　ボトルキャップは全24種あり、新しい射的部屋を見つけるごとに追加されます。

特別ボーナスの説明
"1"　コレクションの並びが一列そろうごとに、高額の現金贈呈!
"2"　台座には4列まで並ぶので、ボーナスチャンスは4回!
※　コレクションは鍵・宝画面の、ボトルキャップを調べると見る事ができる。

3 ルイスのメモ 1

ある種の寄生虫は、宿主となる生物の行動をコントロールする力がある。
その仕組みは解明されてないが、寄生虫による宿主の行動支配は一般的によく知られる話だ。

これらの寄生虫を研究すれば、この教団に伝わる「プラーガ」の力で、その操られ者である「ガナード」達の事を解明する手がかりになるかもしれない。
一応、以下に寄生虫が宿主の行動を支配する実例を記しておく。

ディクロコエリウム(Dicrocoelium)
この寄生虫の幼生が食道下神経節に入った「アリ」は、なぜか草の先端を噛んでそこに身体を固定する。
しかもその行動は、羊が草を食べる、夕方から朝の時間にのみ行なわれる。
明らかに、わざと羊に食べられるよう行動させているのだ。

ガラクトソマム(Galactosomum)
この寄生虫の幼生は、「ブリ」や「イシダイ」など、魚の脳に寄生する。
すると寄生された魚は、なぜか海鳥に捕まり易い海面を泳ぎ回るようになる。
もちろん海鳥の体内に入るのが目的だ。

レウコクロリディウム(Leucochloridium)
この寄生虫の幼生は「カタツムリ」の触角内で増殖し、毛虫のように動く。
さらに寄生された「カタツムリ」は、なぜか鳥に見つかり易い葉の表面に移動し、捕食されるのを待つ。
この方法を使って、寄生虫は鳥の体内に入り、成虫になるのだ。

02 1
この地方の領主であり、レオンたちが迷いこんだ城の主であるラモン・サラザールが出した命令書。ルイスの持ち出したものが、ここではじめて「サンプル」であると明示される。
なお、「ルイスがわざわざ城に戻った理由」は、プラーガの成長を抑えて発作を軽減する薬をレオンたちに渡そうとしてのこと。自分を救ってくれたレオンに対する感謝の念が、非道な研究に手を染めていた後悔と重なり、ルイスを"らしからぬ"行動へと駆り立てたのだろう。

02 2
ミニゲーム「射的」(→P.374)に関する説明書。

02 3
ルイスが書き残した、寄生虫に関する覚え書き。「バイオ4」のファイルは、過去のシリーズ作品のそれと異なり、物語の途中で書かれたものがほとんどだが、ルイスのメモは例外的に、過去の記録となっている。
村人たちに異常を引き起こしているものが「プラーガ」と呼ばれる寄生生物であり、その意志に支配された生体を「ガナード」と呼ぶことがこの書類によって示されるが、さらに注目すべき点は、ルイスの、生物学の研究者としての側面が明らかになったことだろう。このような専門知識を持っていたことや、「警察のラボでアンブレラのサンプルを目にした」と口走った件から察するに、レオンに語った「元マドリッドの警官」という経歴はウソか、警察組織でも研究部門に属していたものと思われる。
なお、ここに記された寄生虫は、すべて実在のものだ。

4 8代目城主のメモ

[illegible]、ここの城主を務める、我がサラザール家には、過去に背負った罪がある。
[illegible]の昔、この城の初代[illegible]ロス・イルミナドス教団を[illegible]、その力を奪った罪だ。

[illegible]をつぐなう必要がある。

[illegible]させる事が必要だった。
これには多少時間がかかったが、[illegible]

[illegible]ことは、過去の[illegible]をつぐなうためだけではない。
「プラーガ」をサドラー[illegible]気付いたからだ。

[illegible]要な事だ。
[illegible]

[illegible]ール家の罪も、つぐなえた事になるのだ。

5 第3組織の女

第3組織の者と思われる女を城内で確認した。
この女がルイス[illegible]

[illegible]
[illegible]「サンプル」を持ち出させる。
その全てが、この女が仕組んだに違いない。

[illegible]要がある。
[illegible]

[illegible]「サンプル」を取り戻した後、始末しろ。

6 執事の手記

[illegible]のいないラモン様は、信仰するロス・イルミナドス教団の教祖サドラーに、心の隙をつかれたのでしょう。
[illegible]き放つなど、あり得ない事です。
[illegible]

[illegible]それに利用されただけなのです。
しかし今さら[illegible]てしまいました。

[illegible]

ひょっとしたらラモン様も、ご自身がだまされた事には、薄々気付いているのかもしれませんが、どちらにしても、我々にはもう引き返す事はできません。
私も代々サラザール家に仕えてきた者として、最後までラモン様と運命を共にする覚悟です。

02-4
ロス・イルミナドス教団の信者である城主ラモン・サラザールがつづった、信仰心あふれる手記。現在の村の惨状が、過去にサラザール家の先祖が封印したプラーガを彼がわざわざ掘り起こした結果だということが、このファイルにより明らかになる。これを読むに、プラーガの発掘はラモンが自発的に行なったようだが、サドラーが彼の"罪"につけこみ、暗に発掘をうながしたとも考えられなくはない。

02-5
「第3組織の女」エイダの捕獲を指示した書類。これまでのファイルに現れていた第3組織関与の疑いがここでは確信に変わっており、同時に、第3組織のことを知る唯一の存在ではなくなったルイスは命の危機にさらされることに。実際、この書類が手に入ってまもなくルイスは、サドラーの手にかかって息絶える。

02-6
サラザール家に代々仕えてきた執事が残した手記。ラモンがロス・イルミナドス教団にひかれプラーガ発掘という暴挙に至った経緯が、同情的に書かれている。また、ラモンがすでにプラーガの寄生を受け入れたと明記されているのもポイント。にもかかわらずラモンが完全に自我を保っているのは、彼に取りついたプラーガが「支配種」という特殊なものであるためだ。
[point]
・「最後までラモン様と運命を共に」……このくだりから、手記の書き手である執事もこれを書いたのちにプラーガの寄生を受け入れたと推測される。サラザールの左右には、彼の両腕とされるおつきの者がつねにひかえているが、彼らが執事のなれの果てなのだろうか？

7 「サンプル」奪回完了

改めて通達するが、サドラー様の手によってルイスは処刑され、「サンプル」は無事に我が教団に取り戻す事ができた。
できればこの城内では、サドラー様の手をわずらわせる事なく、私の手で事態を収拾させたかったのだが、今は何よりも「サンプル」が無事に戻った事を喜びたい。

これで第3組織の女も、「サンプル」に関して、うかつには手出しできなくなったはずだ。
ルイスもおとなしく我々の仲間になっていれば、我が教団の支配するすばらしい世界で生きられたものを、非常に残念でならない。

残るは合衆国の2人だけだが、あの2人に関しては、私にまかせておけばよいとのお言葉を、サドラー様からいただいた。
その信頼に応えるためにも、何としてもアシュリーを捕まえ、サドラー様に献上するのだ。

8 儀式の準備

出来損ないの「ノビスタドール」も使いようで、ようやくアシュリーを確保する事に成功した。
このまま速やかに例の儀式を執り行い、アシュリーを我が教団の正式な仲間とするのだ。

儀式の準備には、まだしばらく時間がかかるから、手の空いている者は、せいぜいあのレオン君の相手にでもなってあげなさい。

とりあえず、時計台の歯車に楔止めでもしておけば、レオン君をしばらくは足止めできるだろう。
3箇所ほど止めておけば、時間稼ぎには十分だ。
皆でゆっくりと相手をしてあげなさい。

9 ルイスのメモ 2

初代城主の頃に封印された「プラーガ」は、そのままの状態で、この城の地下に眠っていたらしい。
しかし、サラザールがその封印を解いた当初は、「プラーガ」を再生する事にこれほど成功するとは誰も思わなかったようだ。
なぜなら、発掘した「プラーガ」の全てがミイラ化してしまっていたからだ。

元々、他の生物に寄生しないと生きていけない寄生生物である「プラーガ」が、単体で生き延びているはずはなかったのだ。
だが実はこの時すでに、サラザールも気が付かないうちに、「プラーガ」は自らの復活の準備をしていたようだ。

それから何年かして、「プラーガ」の発掘作業に駆り出されていた村人達の間で、原因不明の発作が起こるようになったらしい。
その者達はある日突然、凶暴化して人を襲うようになってしまったのだ。

実は発掘当時、成体だった「プラーガ」はミイラ化していたが、卵だったものは、微細な胞子となって休眠状態のまま生存していたのだ。
村人は発掘作業の中で、乾燥した胞子を吸い込み、その体内で胞子を発芽させてしまっていた。
こうして「プラーガ」は再生されたのだ。

そして、今も城の地下では「プラーガ」の発掘が続いている。
教団が再生させた幼体の総数は不明だが、すでに相当数の「ガナード」が生み出されたはずだ。
すぐにでも教団の活動を止めねば、このままでは世界中の人間が、教団の奴隷になってしまう。

10 エイダからの手紙

「プラーガ」の卵はふ化する前なら薬で除去できるけど、一旦成長を始めたものは無理ね。
成体になる前に外科手術で取り除く事ができれば、助かるかもしれないけど、生存確率は低いと思うわ。

02 7
サラザールが城内の者に書いた通達書。ルイスが殺されサンプルが教団の手にもどったこと、レオンとアシュリーの処遇がサラザールにまかされたことなど、これまでの話の流れをまとめた内容になっている。

02 8
アシュリーを確保した直後にサラザールが部下へ書いた命令書で、全体的に勝ち誇った余裕の感じられる書面。「時計台の歯車に3箇所の歯止めをしろ」という部分がゲーム攻略上のヒントとなっているほか、アシュリーをさらった羽虫のような化け物が「ノビスタドール」と呼称されていることも、ここで判明する。
なお、サラザールはレオンをミドルネームなどで呼ぶことが多く、「レオン」の名を使っているのはこの文書でのみ。

02 9
ルイスが残したメモ書きの第2弾。村人たちの異変の元凶である寄生生物プラーガがいかにして発掘され、人々をむしばんでいったかが記されている。
ここでの記述が確かなら、サラザールが発掘をはじめてから生まれた最初のガナードは、意図的にではなく事故の結果として偶然に誕生したようだ。今回の事件は教団の首領者サドラーの野望が起こしたものではあるが、この文書を読むと、教団すらプラーガという未知の生物の意志に踊らされているように思えてくる。

02 10
エイダがレオンに、ていねいにもキスマーク付きで書き残した手紙。プラーガを外科手術で除去する必要があるというくだりは、今後のレオンとアシュリーの行動に、ひとつの目的を与えたことになる。なお、「たぶん彼女のほうが先にやられる(=ガナードになる)」という不吉な予言は、幸いにも当たらずに終わる。

[illegible]

FILE 03 孤島のファイル

1 ルイスのメモ 3

この島で行なわれた「プラーガ」の応用実験は、「エルヒガンテ」や「ノビスタドール」のような、元が人間とは思えぬような特殊な存在を生み出した。
その中でも特に「リヘナラドール」は他とは一線を画している。

この「リヘナラドール」の最大の特徴は、驚異的な代謝能力で、破壊された体組織を瞬時に再生できる事にある。
そのため、普通の兵器では、まず倒す事ができない。

こいつを素早く倒すには、体組織を再生させないよう、体内の寄生体をピンポイントで狙わなければならない。
しかし、体内の寄生体は肉眼では見えないため、ライフルに装着できるサーモスコープが必要だ。

さらに、ほとんどの「リヘナラドール」は複数の寄生体を宿しているので、倒すにはその全てを排除しなければならない。

特に厄介なのは、背中に寄生体が付いている場合で、正面から寄生体が見えない時は、何らかの方法で背中を向かせる必要がある。
うつぶせに倒す事ができれば、比較的簡単に背中を狙えるはずだ。

2 エイダの紙ひこうき

気付いてると思うけど、ゴミ処理場の廃棄口からなら、ここを抜けられるかもね。

3 教団の計画について

あのエージェントのせいで、村長とサラザールを失ったが、教団の計画は、このまま予定どおり進める。
ただ、出来が悪かったとはいえ、あれ程の部下を失った事は、計画の進行にも多少の影響が出るであろう。

しかし、失った人材を補充するにも、幹部レベルの人間は、うかつには増やせん。
なぜなら、支配者側の「プラーガ」は、人間の意識がそのまま残るから、いつでも私を裏切る事が可能だからだ。

あのルイスまでもが私を裏切った以上、今後はより慎重に仲間を増やさねばならん。
計画の最終段階で、内部の者に足を引っ張られてはたまらんからな。

4 ルイスのメモ 4

「プラーガ」の特徴は、3つある。
1つ目は、宿主をコントロールできる事。
これについては改めて記す必要もないだろう。

2つ目は、真社会性生物である事。
これは簡単に言うと、個体ごとにバラバラに生きるのではなく、アリやハチのように社会を形成する事を示す。
寄生虫としてはかなり珍しい特徴と言えるが、1つ目の特徴を利用するうちに、自ら身に付いた特性かもしれない。

3つ目は、多様な生物に寄生できる事。
これは、先の2つの特徴と合わせると、特別な意味を持ってくる。
この寄生体が介在すれば、異なる生物の間でも、相互にリンクする社会を形成できるのだ。

しかし、俺はこの興味深い生物の研究を続けたいがために、教団の目的に目をつぶってしまっている。

03-1
ルイスが、孤島の研究施設で働いていたころに記したメモ書きのひとつ。
島のあちこちの様子を見ると「この島でプラーガを利用した応用実験が行なわれていたのでは」という疑惑が浮かび上がるが、この書類はその推察の正しさを裏づけるものだ。いままで登場した化け物も実験の結果であることが、ここで明らかに。また、島で新たに登場する敵、リヘナラドールの特徴に関する記述は、ゲーム攻略上のヒントとなっている。

03-2
エイダが、レオンへの助言を書いたメモを紙飛行機に折って飛ばしたもの。研究施設を脱出するためのヒントが、簡潔に記されている。

03-3
教祖サドラーが、計画続行の意志を記したメモ書き。村長やサラザールら支配種のプラーガを宿した者は人の意識が残る、と明白に記されている点に注目。ルイスがサドラーから得ていた信頼がかなりのものであったことも、最後の段落から推察できる。

03-4
ルイスが研究施設で働いていたころに残したメモ書きのひとつ。プラーガの特徴についてがおもな内容だが、これまで教団の邪悪な目的についてあえて目をつぶっていたルイスが、人道的見地から思い悩みはじめる様子が読み取れる点でも興味深い。

サドラーが「プラーガ」を、悪用しようとしている事に気付いていながら、とうとうここまで来てしまった。
だが、今さら俺1人の力で、教団を止める事ができるのだろうか…

5 クラウザーの仲間へのメモ

どうやらサドラーは最初から俺の事は信用してなかったようだ。
何とかアシュリーの拉致を実行する事で、教団の中枢までは入れたものの、結局「サンプル」に近付く事を許されなかった時に、薄々感じてはいたのだが…

それで「サンプル」奪取のために仕方なく、あの女を呼んだ訳だが、あの女は最初から、こうなる事を計算していたのか？
元々あの女は、俺やウェスカーとは違う何かを目的にしているような気がしていたが、この機会にその目的をはっきりさせねばならん。

そしてレオンを始末し、「サンプル」を奪ったら、あの女の死体も一緒に、ウェスカーの元へ届けてやる。

6 ルイスのメモ 5

寄生した「プラーガ」を外す事が可能なのか、という問題は、この寄生体の研究において初期の頃から注目されてきたらしい。
ただし、これは治療が目的ではなく、[illegible]の検証だったようだ。

結論から言うと、成体になる前なら特殊な放射線で「プラーガ」のみを死滅させる事が可能だ。
しかし神経がつながった状態の「プラーガ」を殺す事は、[illegible]で、重度の意識障害が起こる可能性がある。

さらに注意すべきは、この時点で「プラーガ」が成体となっていた場合、宿主の方も死ぬであろう事だ。
だが、その後の事を考えれば、いっそ死んでしまった方が幸せかもしれない。

7 教団の最終目的

合衆国の権力は、議会や司法省、各行政機関に軍、そして民間の巨大企業など、色々な組織の間に、複雑に絡み合っている。
そこに我が教団の力を浸透させるには、権力の頂点である大統領を中心に、権力者たちを効率よく支配する必要がある。

この時に問題となるのは、完全に権力を掌握する前に計画がばれた場合だが、その時は合衆国を崩壊させればいい。
今の合衆国の力をそのまま利用すれば、楽に世界をコントロールできるのだが、無理な場合は仕方がない。

それまでに支配した人間を使って、誰が寄生されているか分からない[illegible]をあおれば、民主国家など簡単につぶれるだろう。
そして合衆国崩壊の混乱に乗じれば、我が教団は世界の直接支配も可能となる。

どちらにせよ、我が教団が世界の頂点に立つのは、誰にも止められん。

03 5
クラウザーが仲間宛てに書き記したメモ。彼がアシュリー誘拐を実行した目的が記されており、本来彼ひとりがまかされていた任務なのに、エイダの助力を仰がざるを得なかったという事情が判明する。
全体としてエイダへの懐疑の念に満ちてはいるものの、単なる予感にとどまっていることから、エイダがレオンの援護に駆けつけクラウザーに刃向かうシーンの前に書かれたものであろう。
なお、クラウザーがこのメモを宛てた「仲間」が誰なのかは定かではない。

03 6
ルイスが残した最後のメモ。ふ化したプラーガを取りのぞくための方法について記されており、すでに寄生体に冒されているレオンとアシュリーに希望を与えるものとなっている。
寄生体を取りのぞく方法を探る試みはもともと治療目的ではなかったようだが、さらなる検証のためとはいえ実際の治療用機器が手術室に設置されていたのは、レオンたちにとっては望外のことだったと言えよう。

03 7
ロス・イルミナドス教団の今後の展開について、教祖サドラーが書き記したもの。アシュリー誘拐にはじまる、教団による世界征服計画の全容が、これで明るみに出たことになる。
教団が大統領令嬢アシュリーを誘拐したのは、ひとえにアメリカ合衆国を掌握するため。拉致したアシュリーに卵を植えつけ、サンプルをにぎらせて親元に返すことで、彼女にプラーガの媒介役をつとめさせ、大統領の近親者から支配していくつもりだったようだ。

Dawn of the Life

長く、息苦しかった夜はいつしか明けていた。

朝霧が少しずつ晴れ、細波の疾った湖面は無数の宝石のように、優しい陽光を捉えて群れなす煌めきに変える。

死闘は終わった。

レオンが果たすべき任務――アシュリー・グラハムの奪還は成功し、彼女とレオンに植えつけられていた恐るべき寄生生物プラーガも、危ういところで除去することができた。

発掘されたプラーガを支配の手段として用い、アメリカ合衆国を、ひいては世界すべてを牛耳るがそうと画策したロス・イルミナドス教団の野望は潰えた。人間の意識を保持したままに活動できる支配種を宿した、教団の中心的役割を担った者たちは皆、その変貌した姿に似合いの場所へと旅立った。死神の鎌に魂を刈り取られ、相応の報いを受けて冥府の底へと引きずり込まれたのだった。

レオンはまた、地獄を生き延びた。限界を超えて酷使された身体は、虚脱感に似た重度の疲労に包まれている。人間の身で立ち向かうには、今回の出来事はあまりにも禍々しく、狂気に満ちすぎていた。生き残った者を生還寄むであろう、欲望と悪徳の毒気に溢れすぎていた。

だが、彼には昇る朝日が、あの日ラクーンシティの郊外で見たものとはまるで違って見えた。そこには希望があった。6年にも及ぶ暗夜がとうとう明け、心の奥にあった空虚が充たされた日――レオンはこの時、人として再生した自分を実感していた。失った己の一部が戻ってきたことで、世界の何もかもが刷新されたように鮮やかに感じられる。五感が透明に冴え渡り、極度の疲れも、打撲や切り傷の痛みさえも今は愛おしい。

レオンとアシュリーを乗せて、大出力にカスタマイズされたジェットスキーは湖上を軽快に走る。あとにした孤島の影はもはや霞んで彼方に溶けている。

ロス・イルミナドス教団の本拠地――プラーガを生物兵器として改良するべく、生命を冒涜する試みが繰り広げられた孤島の研究施設は、紅蓮の炎に包まれて灰燼に帰した。大量に仕掛けられた爆薬が、島内の要所を徹底的に破壊し、そこで行なわれていた実験の成果を完全に消去したのだ。恐らくはエイダ・ウォンと、所属する組織の手によって秘密裏に準備は進められていたのだろう。

教団の最高指導者オズムンド・サドラーの、最後の姿をレオンは思い起こす。

それは果たして、本当にサドラーと呼べるものだったのか寄生されても人の意識を保てるはずの、遺伝子改良を重ねた末に生み出された支配者のプラーガ――しかし、能力を解き放ったサドラーの姿は、あり得ないほどに人間からかけ離れていた。

体内に高密度で圧縮されていた寄生体の細胞が、外部で急激な変異と膨張を遂げ、巨大な節足動物めいた姿を形成する。その中心にぶら下がったサドラーの肉体は、さながら羽化した虫に捨てられた蛹の抜け殻のようであった。寄生生物と宿主の主従関係が逆転した、新世界の指導者と呼ぶにはあまりにも醜悪な怪物がそこにいた。

あるいは、すべてを掌握しているつもりのサドラーでさえ、気づかぬうちにプラーガという未知の寄生生物に利用されていたのかも知れない――そんな皮肉な思考が、レオンの脳裏を微かによぎる。

プラーガは所詮、別の生物に寄生しなければ生きられぬ脆弱な生命体であった。その方法が決して共生とは呼べぬものであったため、まだ科学の芽生えぬ過去の時代に忌まわしい悪夜の一種として封印されたのだ。しかしこの現代に、それを世界中にばら撒こうとする者が現れたことは、滅びかけて仮死の眠りについていたプラーガという種にとっては思いがけぬ幸運だったのだろう。

もし、地球という惑星がプラーガに埋め尽くされたとしたら、異種の宿主同士が意志疎通を行なえる世界は今よりも安定し、理想的なバランスの生態系が誕生する可能性もある。星という単位で考えれば、この寄生生物の存在は決して"厄災"などではないのかも知れない。

しかし、受け容れられぬとレオンは思う。人間という不安定な種が、多様な社会を構築し維持しようとする――その姿勢こそに価値があった。プラーガに何もかもを委ね、自らは滅びてしまおうなどと人類は考えない。緩慢で利己的だが、滅亡を回避するその意志は、たとえこの世界が不条理で憎悪に溢れていても、きっとどこまでも続く未来へ導いていくのだろうと彼は信じる。

改良されたプラーガのサンプルはエイダに奪われた。また再び、サドラーのような存在を生み出すかも知れぬ種子は残っている。だが、レオンは悲観してはいない。彼女の手に渡ったそれが、最悪の事態を引き起こす公算は低いと彼は踏んでいた。エイダはウェスカーとは違う目的を持って行動している――そんな確信が、胸の奥底にあった。

レオンとエイダの距離は、今は遠く隔たっている。心は通じても、生きる道は遙か彼方を平行に進む。

その足跡がいつの日か、重なる未来もあるだろう。生きてさえいれば、世界が続けば。

――続けさせるさ、戦う理由を取り戻したんだ。そのためなら、俺は何度だって地獄をくぐろう。

「ねえ」

背中で、濡れた髪を風に煽られながらアシュリーが言う。

「心の中の幻影って言ったわよね、あのキレイな人のこと。それって、夢中ですってことでいい？」

この歳若い娘が、想像以上に強靭な精神の持ち主であることにレオンは安堵する。心の傷は負っているだろうが、それを見せない自然な強さがアシュリーにはあった。

「何だ、しつこいな、かもな、って言っただろ」

「切っても切れない俺の一部、ね。素敵なロマンスがありそう。一緒にアメリカに帰るまで、たっぷり聞かせてね？　そこまでを任務にしてって、パパにお願いしておくから」

「……なげるぜ」

ラクーンシティでのエイダとのことは、もう記憶の底に封印すべき悲劇ではなくなっているのだと気づいて、レオンは少し笑った。

Special Appendix

Voice of GANADO

■村人

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

■邪教徒

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

■戦闘員

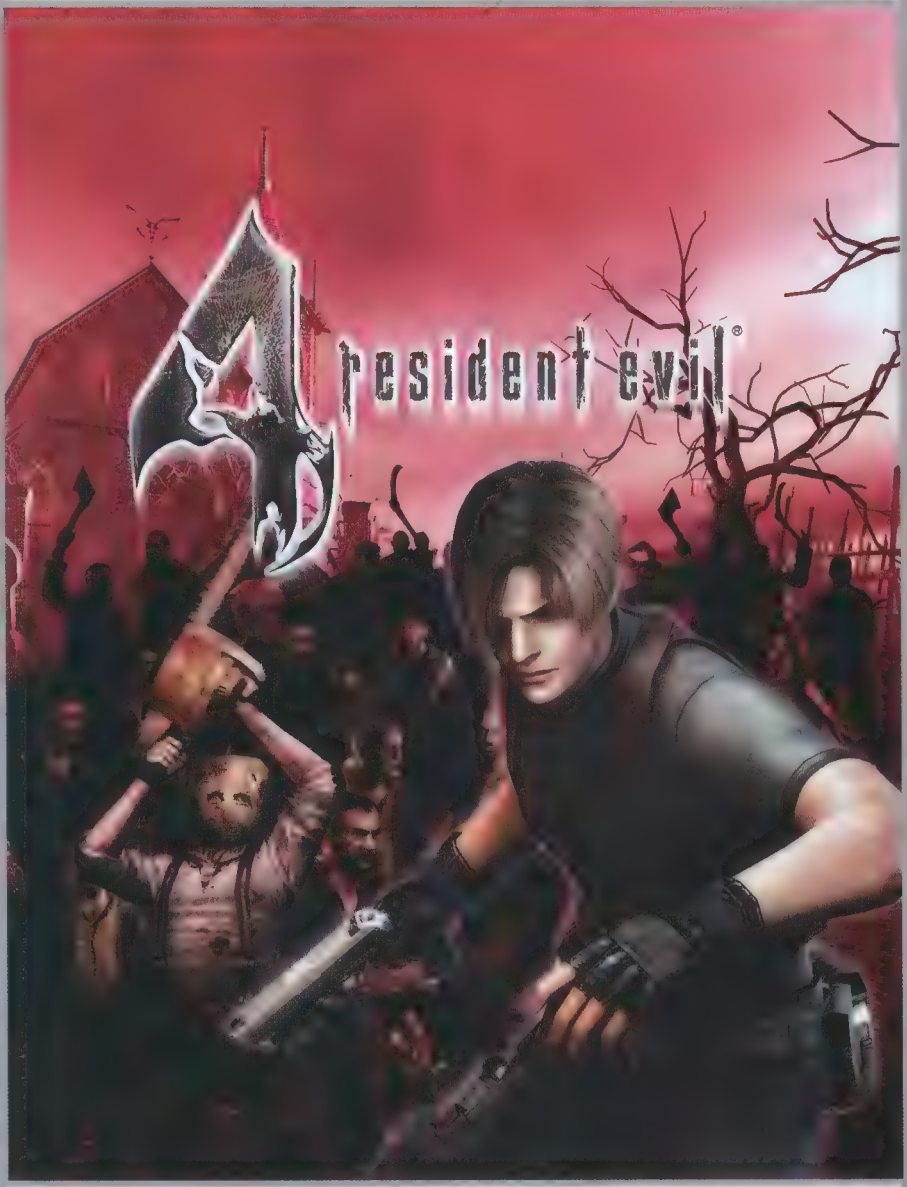
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

巻末付録

バイオハザード4 CGギャラリー

biohazard 4 CG Gallery

CG集「biohazard 4 キービジュアル」



(GC版)北米版パッケージイラスト

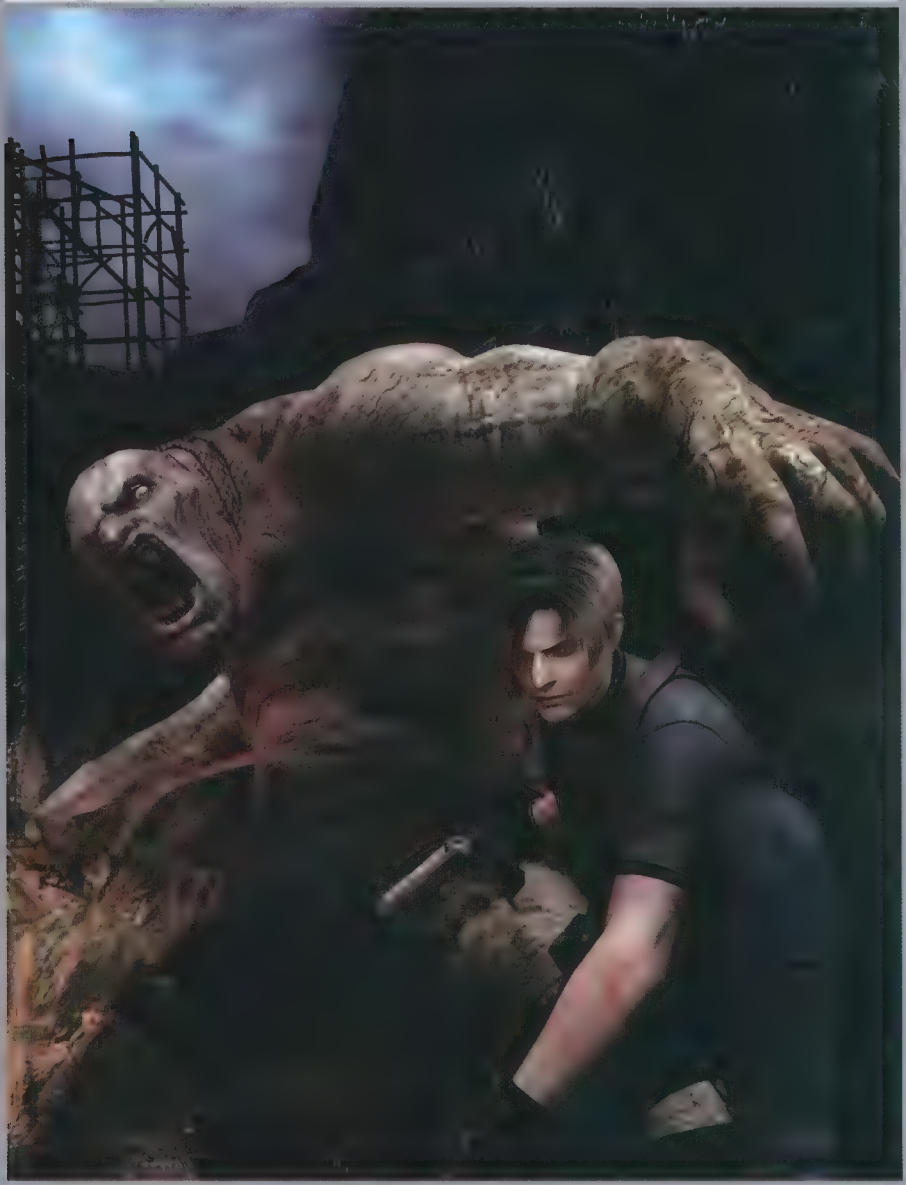
【GC版】「ファーストイメージ」[illegible]

CAPCOM STAFF

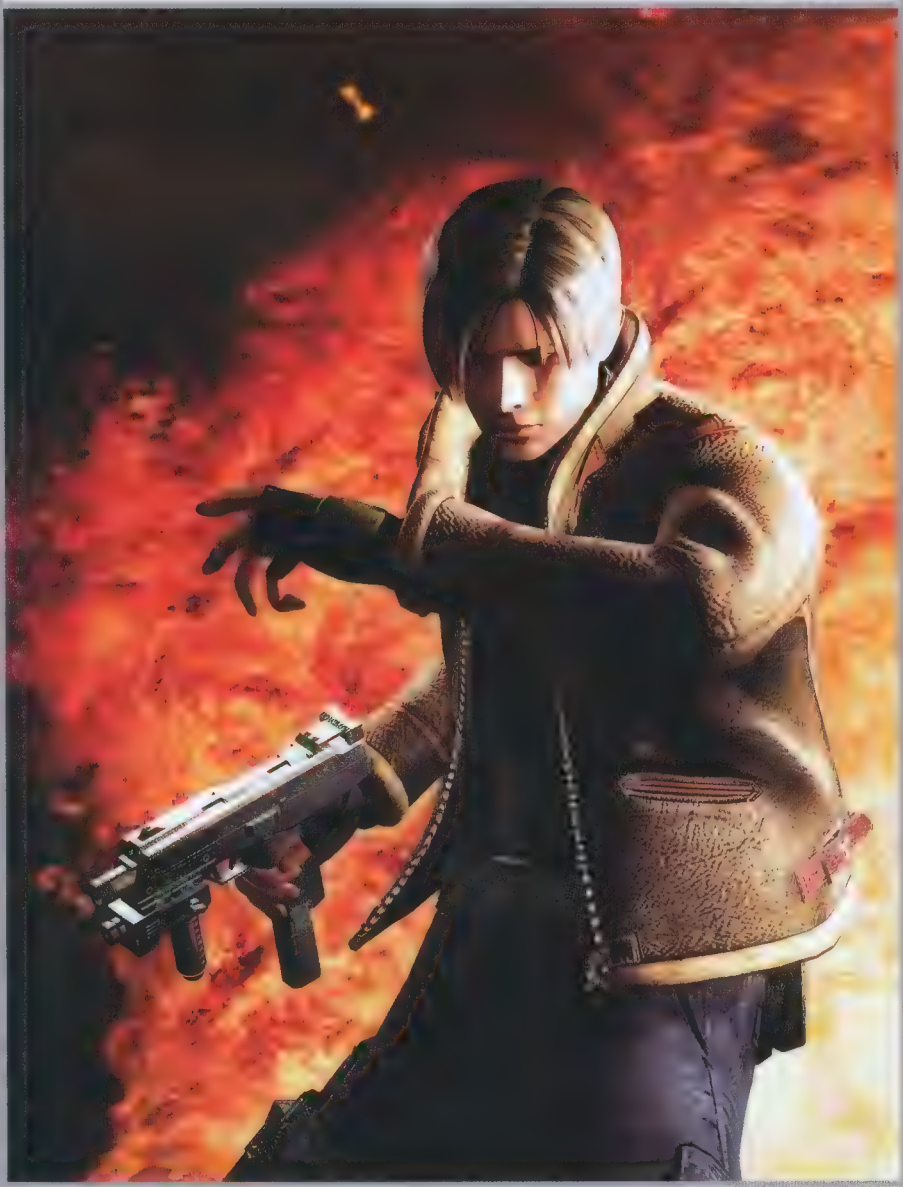
[illegible]

「チェーンソー」

CAPCOM STAFF



mix (CCD) [個人(個体の意味)テスト]



CAPCOM
STAFF

©CAPCOM CO.,LTD.

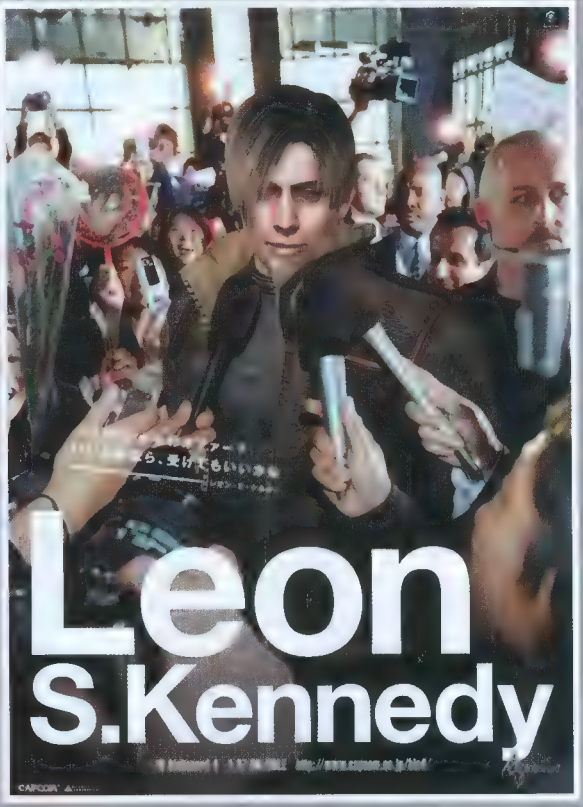
biohazard4 CG Gallery

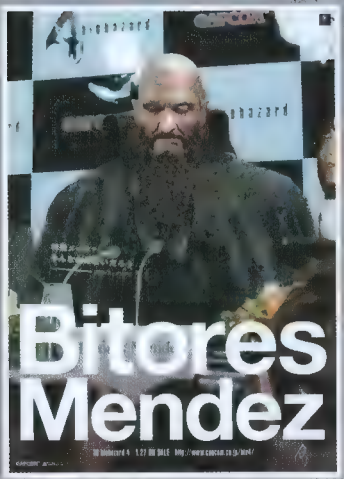
biohazard4 CG Gallery

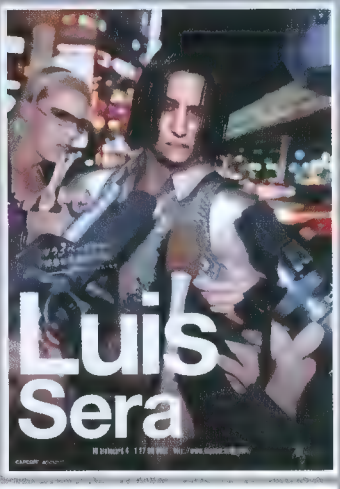
from CAPCOM STAFF

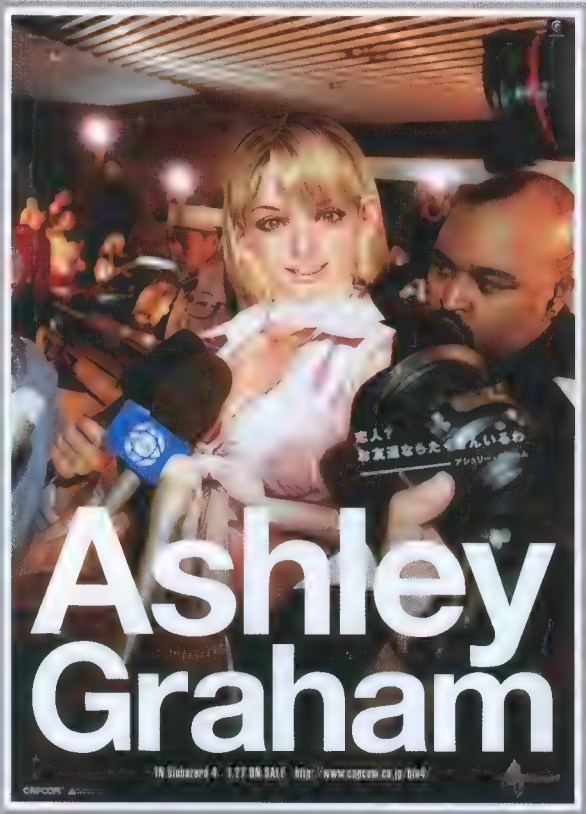
【GC版】バイオハザード4 駅貼り広告

コンセプトは「キャスト来日」でした。レオンをはじめ主要なキャラクターをハリウッドスターとして演出しています。

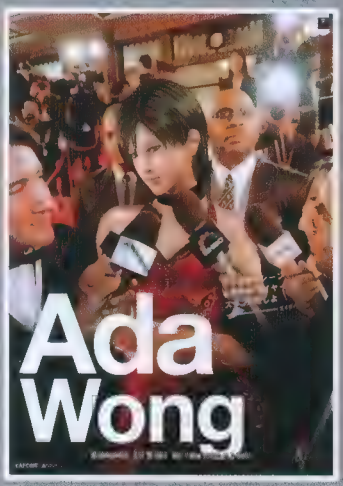




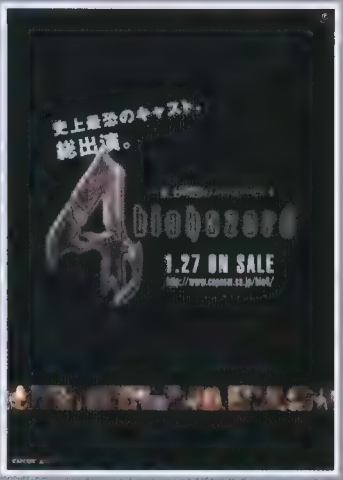



Ashley
Graham
IN biohazard 4 1.27 ON SALE http://www.capcom.co.jp/bio4/
CAPCOM

アシュリー


Ada
Wong
CAPCOM

エイダ


史上最恐のキャスト、
総出演。
biohazard
1.27 ON SALE
http://www.capcom.co.jp/bio4/
CAPCOM

[中表紙]ページイラスト

from CAPCOM

[PS2版]東京ゲームショウ用イラスト

from CAPCOM STAFF

東京ゲームショウ用に製作しました。ショウにくるお客さんはバイオ4のことは知っているだろうという前提で、思い切ってエイダを目立たせることにしました。

biohazard 4 CG Gallery

[PS2版] [illegible]

from CAPCOM STAFF

[illegible]

biohazard 4 CG Gallery

[PS2版] [illegible]

from CAPCOM STAFF

[illegible]

section EX

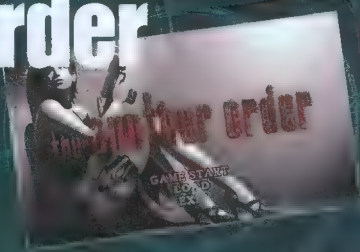
PS2版での追加要素

PS2版での追加要素[illegible]

the another order

ジ・アナザーオーダー

PS2版で新たに追加された要素の目玉と言える、「ジ・アナザーオーダー」。このゲームでは、本編で描かれた物語の裏側を、エイダの視点で追うことができるのだ。

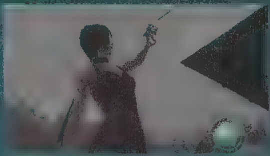


基本システム

about the another order

「ジ・アナザーオーダー」は、村、古城、孤島を舞台とした5つのChapterにわかれている。各Chapterの開始時に何らかの目的が示されるので、エイダを操作して目的の達成を目指そう。なお、特定の場所では、本編と同様にプレイの状況をセーブできるほか、武器商人とのアイテムの売買も可能だ。

←本編で訪れた場所に加えて、「ジ・アナザーオーダー」でしか登場しない場所も探索することに。



[illegible]「フックショット」が使用できるのも、[illegible]

←物語が進むと、武器商人から新武器のボウガンが買える。手に入る弾数は少ないが、強力な武器だ。

プレイ条件

- 本編をクリアする

ゲームの目的

- 5つのChapterをクリアして寄生体のサンプルを入手する

「ジ・アナザーオーダー」の特徴

- 難易度は本編のNORMALと同じ
- タイプライター使用時および各Chapter終了時にセーブができる
- 武器商人と話すとアイテムの売買ができる(武器の改造はできない)
- 各Chapter終了時にエイダの体力が全回復する
- アクションボタン『フックショット』で移動する場面がある
- Chapter 1終了時にタイトル画面の「EXTRAS」に「エイダズ リポート」(→P.510)が追加され、以降は各Chapterをクリアするたびに「エイダズ リポート」で見られる映像が増える

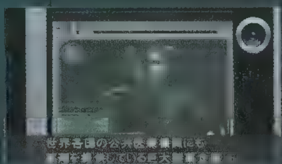
エイダの初期体力

- 1200(最大値の上限は2400)

クリア時の特典

about the another order

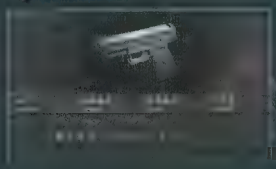
このゲームをクリアしたあとは、本編のRound開始時にコスチュームの「スペシャル2」を選択できるようになるうえ、本編のRound2以降でシカゴタイプライターが購入可能となる。また、「エイダズ リポート」に追加される、「ジ・アナザーオーダー」の物語[illegible]



←[illegible]る映像では、ウェスカーの行動に関する新事実が[illegible]

初期装備

Chapter 1を開始したとき、エイダは右の表のアイテムを所持している。ハンドガンやショットガンだけでなく、レオンと同様にナイフを使って戦うこともできるので覚えておこう。



←武器ははじめからある程度改造がほどこされているが、それをさらに改造することはできない。

エイダの初期装備

武器

名前	威力	連射	装填	弾数
[illegible]	30	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	30	[illegible]	3.00	[illegible]

回復・補助アイテム

名前	数量	名前	数量
ハンドガンの弾(30)	1	救急スプレー	1
ショットガンの弾(15)	1		

※アタッシュケースには6×10マス(合計60マス)分のアイテムが入る

武器商人

about the another order

「ジ・アナザーオーダー」で武器商人から購入できるアイテムは、物語の進行に応じて下の表のように変化する。武器商人のいる場所が本編とは異なるという点に注意しつつ、うまく利用していこう。アタッシュケースを買って、持てるアイテムの数を増やしてから新しい武器を購入するのがオススメだ。

武器商人から購入できるアイテム

武器

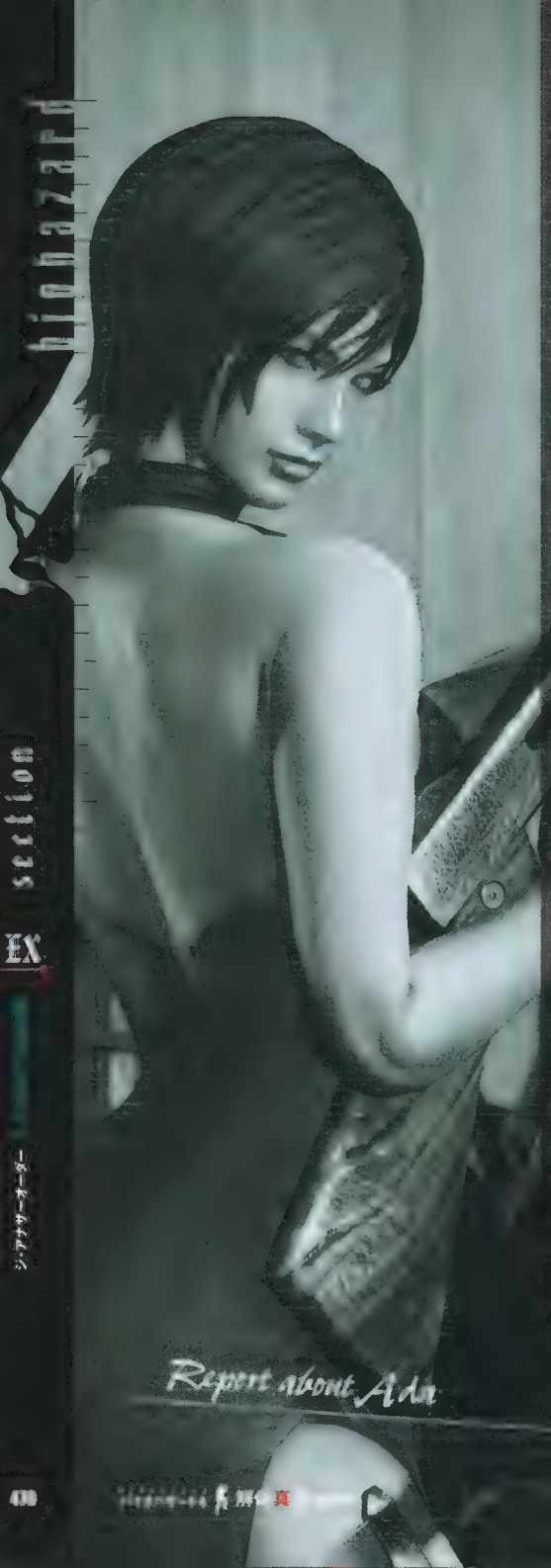
名前	威力	連射	装填	弾数	購入が可能になるタイミング Chapter	購入が可能になるタイミング 場所	買値	売値(※1)
ハンドガン(ブラックテイル)	2.0	0.27	1.47	[illegible]	1	[illegible]	24600	11250
ショットガン	5.0	1.53	3.03	[illegible]	1	村-05 洞窟	21440	9280
マシンピストル	1.2	0.10	1.93	[illegible]	1	村-08 洞窟	12800	4400
ライフル(セミオート)	15.0	1.83	1.90	[illegible]	1	村-08 洞窟	35600	16000
スコープ(セミオートライフル)					1	村-08 洞窟	10000	5000
ボウガン	16.6	2.43	2.00	1(※2)	3	城-11 庭園	70000	35000
シカゴタイプライター	10.0	0.10	2.83	∞		(※3)	300000	150000

※1……装備している弾の値段は含まない。火属付きボウガンの矢の売値は2500
※2……ボウガンを購入しても、火属付きボウガンの矢は装填されていない
※3……「エイダ・ザ・スパイ」(→P.384)をクリアしていると、Round2開始時以降に購入できる

武器以外のアイテム

名前	購入が可能になるタイミング Chapter	購入が可能になるタイミング 場所	買値	売値
ミッション1の活動範囲の宝の地図	1	村-06 洞窟	10000	
ミッション2の活動範囲の宝の地図	2	村-07 村長の家	10000	
ミッション3の活動範囲の宝の地図	3	城-11 庭園	10000	
ミッション4の活動範囲の宝の地図	4	島-18 別荘への道(前半)	[illegible]	
ミッション5の活動範囲の宝の地図	5	島-27 森	10000	
アタッシュケースM	1	村-08 洞窟	24000	
アタッシュケースL	3	城-11 庭園	[illegible]	
アタッシュケースLL	5	島-27 森	[illegible]	
救急スプレー	1	村-08 洞窟	5000	2500

※店の地図は、進行中のChapterに対応したもののみ購入可能。また、救急スプレーの在庫数は、本編と同様の仕組みで決まる(→P.60)。



エイダは、"謎"をその身に纏う

経歴について、正確な情報は何ひとつ掴みきれていない。いつ、どこで誕生したのか――国籍も、人種も、本当の年齢も判ってはいない。全ては、彼女の前に築かれた名前さえも。

エイダ・ウォンと名乗る彼女の真実は、彼女自身にしか知り得ない。

アジア系を思わせる、磨いた珠のごとくに滑らかな肌と際立った美貌。官能を直接を構成するその曲線的な肉体は、一片の無駄もなく鍛え上げられながらも女性らしい魅力をわずかも損なわず、完璧と言うべきプロポーションを体現している。だが、それのすべては、強烈な磁力を放つ謎を隠し損ねる薄手の女上着、滑らかな素肌を飾って本質を覆い隠す"不可解"の一部に過ぎない。見る者に強制的な思考課題をもたらす一種の装置。

そう、エイダは微笑している。美しき全てに、生命に確実に任務を遂行する限り、必要以上に真実が晒し出されることはない。その思想も信条も、一切を謎めいた微笑みの裏側に潜ませて、彼女は一歩ずつ背の目的へと近づいていく。

欺き続ける

世界各地の諜報活動を暗躍する「組織」の支配者たちは、エイダの活動を知ってきた当初、さすがに戸惑いを禁じ得なかった。組織のほとんどが名前、偽りの経歴で構築されたスパイ――ただしその偽られた前方は、彼女の唯一確かな履歴である、私たちと共うアーバンシティからの生涯が証明している。

特徴検索という言葉もえ、かの地を覆った惨禍を表現するにはまるで足りなかった。着実した狂気への誘われから、舞をするように消し去られた死人の都。中心に、そこから持ち帰られた骨髄の原虫"G-ウィルス"は、周囲得まりないその管取任務を成し遂げた者の評価を不動のものとした。エイダ・ウォンなる名前は、諜報活動に従事する者たちの間では半ば伝説となっていた。

その女スパイの後述である、組織の中には、これを別の組織による工作と見て、彼女を始末すべしと主張する声も少なくなかった。いたずらに迎え入れるには、エイダはあまりにも謎めいていて、しかも剣呑な牙の持ち主であった。

Report about Ada

しかし、組織はすでに制御不可能な、内側からその腹を焼き焦がしかねない火種を抱えていた。ラクーンシティの生物災害の元凶たる巨大企業アンブレラでの研究成果を手土産に組織中枢に入り込み、今では無視できないほどの影響力を持つようになった男――元ラクーン市警特殊部隊S.T.A.R.S.隊長アルバート・ウェスカー。この獅子身中の虫を抑えるために、支配者たちはエイダを引き入れてぶつける計略を採用した。無条件に信頼するわけでは決してないが、彼女がウェスカーに対する監視役として機能してくれるなら、たとえエイダが二心を抱いているとしても益はある。それにふたりが互いに牽制し合えば、組織にとって最も不都合な、二重スパイとしての行動は自ずと制限されるだろう――彼らはそう判断したのだった。

そして、エイダは的確にその役割をこなしてきた。警戒されながらも、組織に飼われているという立場を最大限に活かしてウェスカーに近づき、手駒として利用すればこれ以上はない有能な諜報工作員であると認識させた。自らを選ばれた人間だと任ずる自信家のウェスカーが、ひたすら忠実な代わりに愚かな猟犬よりも、気を抜けばその喉笛に牙を突き立てる賢い狼を好む――あるいは好もうとする性格であることを見抜き、彼女を支配下に置いていると感じられる力関係を巧みに築き上げたのだった。彼が立案する計画の重大な局面では必ず、最も優秀な"駒"であるエイダを使いたくなるように――。

無論、ウェスカーも狡猾であり、エイダを通じて自分の動きが組織の上層部に伝わることは十二分に想定していた。逆に漏れても構わない情報、むしろそう思わせたい情報を積極的にリークさせたが、それでも事実はおぼろに浮かび上がってくる。ウェスカーが企てようとしている何か――そのための幽かな痕跡は、おびただしい情報の堆積に不自然な轍を遺る。陽の光を遮る、巨大でぶ厚い傘の影を想起させる……。

複雑に交錯する思惑の中で、完全な謎を保ち続けるのはエイダのみ。彼女の目的だけが、ぽっかりと空いた穴のように綺麗に抜け落ちている。まるで本当に、「組織」のために尽くしているかのように。任務の遂行こそが至上の喜びであるかのように。

欺き続ける。

そのエイダが、瞳に真実の煌めきを宿す瞬間がある。偽装しきれない、秘めた思いに直結した意志の光を。

そこには必ず、ひとりの男の生死が関わっている。6年前、消滅間近いラクーンシティの闇の底で、偽りだけを纏った女スパイと剥き出しの感情をぶつけ合った真っ直ぐな青年――レオン・S・ケネディの生命が。

任務遂行の障害となり得る彼の排除を、ウェスカーから幾たびも指示されながら、彼女はそうせずに済む筋立てを創り上げる。時には自らの命をも危険に晒して、レオンの絶対の窮地に影から手を差し延べてきた。

それは、今この時も――。

怪物と化したオズムンド・サドラーと、人間として敢然と立ち向かうレオンの死闘を視界の端に捉えつつ、エイダは鉄骨で組み上げられた巨大な塔を駆ける。ひしめくガナードたちを打ち倒し、煙雨のように降り注ぐその返り血をものともせずに、すでに起爆装置が作動し始めた骨組みの中を、美しき雌豹はただ一点を目指して疾走する。異常な生命力を発揮するサドラーを葬り去る唯一の手段――即ちレオンが生き延びる術となる、特殊弾頭を装着したロケットランチャーをその手につかむべく。

これもすべては、彼女の抱く真の目的に近づくため、なのかも知れない。エイダの他に、彼女の真実を見通せる者はいない。レオンの生存は、そこに辿り着くために積んでおくべき、利用価値の高い敷石のひとつに過ぎぬ可能性もある。

しかし、彼にロケットランチャーを投げ渡した刹那、強い既視感がエイダを襲う。脳裏にフラッシュバックするのは封印していた記憶。あの日、自らの死を偽装したエイダは、地底の研究所で不死身の怪物に苦戦するレオンに、身を隠しながら同じように武器を投げ落とし……。

――笑っちゃうわね。私も変わってないんだわ。

特殊弾が炸裂した閃光に照らされるエイダの顔に、一瞬だけ微笑みがよぎる。レオンがその表情を捉えることはできなかったが、そこには確かに、"謎"のヴェールを着け忘れた彼女の素顔があった。

text by BENNY MATSUYAMA

AREA 村

Chapter 1

教会の鐘を鳴らせ

村-17 教会へ行って鐘を鳴らし、村人たちを静めることが目的。村-02 村中央ではレオンが戦っており、遠くから声や銃声が聞こえてくるが、エイダに襲いかかる村人をレオンが倒してくれるようなことはない。

Chapter 1
▶ 攻略Part 1

村-02 村中央

village

※マップ内の記号の意味についてはP.175を参照
※1……使用できる条件は本文を参照

追加出現

条件 2を行なう前と行なったあとのそれぞれで、右の表にある条件を満たすと新たな敵が出現。敵の種類は村人(素手)、村人(包丁)、村人(オノ)、村人(カマ)、村人(スキ)のうちのいずれかで、体力は1800となっている。

条件	出現する敵の数	
	の前	のあと
ⓐを訪れる	4体	7体／1体(※2)
ⓑを訪れる	5体	7体／3体(※2)
ⓒを訪れる	3体	5体／1体(※2)
ⓓを訪れる	2体	3体
ⓔを訪れる	3体	4体
ⓕを訪れる	2体	4体
ⓖを訪れる	2体	3体(※3)
ⓗを訪れてからたき火のほうへもどる	3体	3体
ⓘを訪れてからたき火のほうへもどる	3体	3体
ⓙを訪れてからたき火のほうへもどる	3体	3体
ⓚを訪れてからたき火のほうへもどる	(なし)	2体
ⓛを訪れてからたき火のほうへもどる	(なし)	2体

※出現している敵が1体以上(2を行なったあとは2体以上)だと、ⓐ～ⓖを訪れても出現しない
※出現している敵が6体以上だと、ⓗ～ⓛで出現する敵の数が減ることもある
※2……「／」の左側は1回目に訪れたとき、右側は2回目に訪れたとき
※3……2を行なう前にⓜを訪れて敵が出現していた場合は1体

1 村人に追いかけられるレオン

これらの場所へ行って新たな敵が出現した場合、その敵に追いかけられるレオンが登場する。彼はそのままどこかへ行ってしまうが、村人はこちらに向かってくるので注意すること。

2 チェーンソー男がレオンを襲う

特定の建物のなかに入ると、チェーンソー男が登場するイベントシーンを見ることができる。ただし、このチェーンソー男が実際に敵としてエイダに襲いかかってくることはない。

↑このイベントシーンを見なければ、紋章のカギを手に入れることができない。

3 紋章のカギを取るには

紋章のカギは、民家の屋根の上にある。下記のどちらかの条件を満たせば、この位置からフックショットで、カギがある場所へ行けるようになるのだ。

■フックショットが使えるようになる条件

チェーンソー男が登場したあと、下記のどちらかを満たす

Ⓐ1分(Chapter 1の開始からチェーンソー男が登場するまでに2分30秒以上経過していた場合は30秒)が経過する

Ⓑ追加出現の敵が6体以上出現する(ⓗ～ⓛで現れる敵をのぞく)

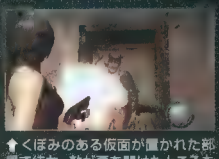
4 扉を開けるともどれない

紋章のカギを使って先へ進んだあとは、Chapter 2になるまで 村-02 村中央へもどれなくなる。取り忘れたアイテムがないか、先に確認しておこう。

TACTICAL ADVICE

なるべく敵と戦わずに探索を行なうには

村中央では、敵を倒しながら探索を進めていると、つぎつぎに村人が出現してしまう。できるだけ戦いを避けたければ、初期配置の敵を1～2体残した状態でアイテムを回収してから、チェーンソー男が登場するイベントシーンを見るようにしよう。なお、出現した敵と戦う場合は、下の写真の場所で迎え撃つのがオススメだ。



↑くぼみのある仮面が置かれた部屋で待ち、敵が扉を開けたところをショットガンで攻撃する。

かならず出現する敵

村-02 初期配置

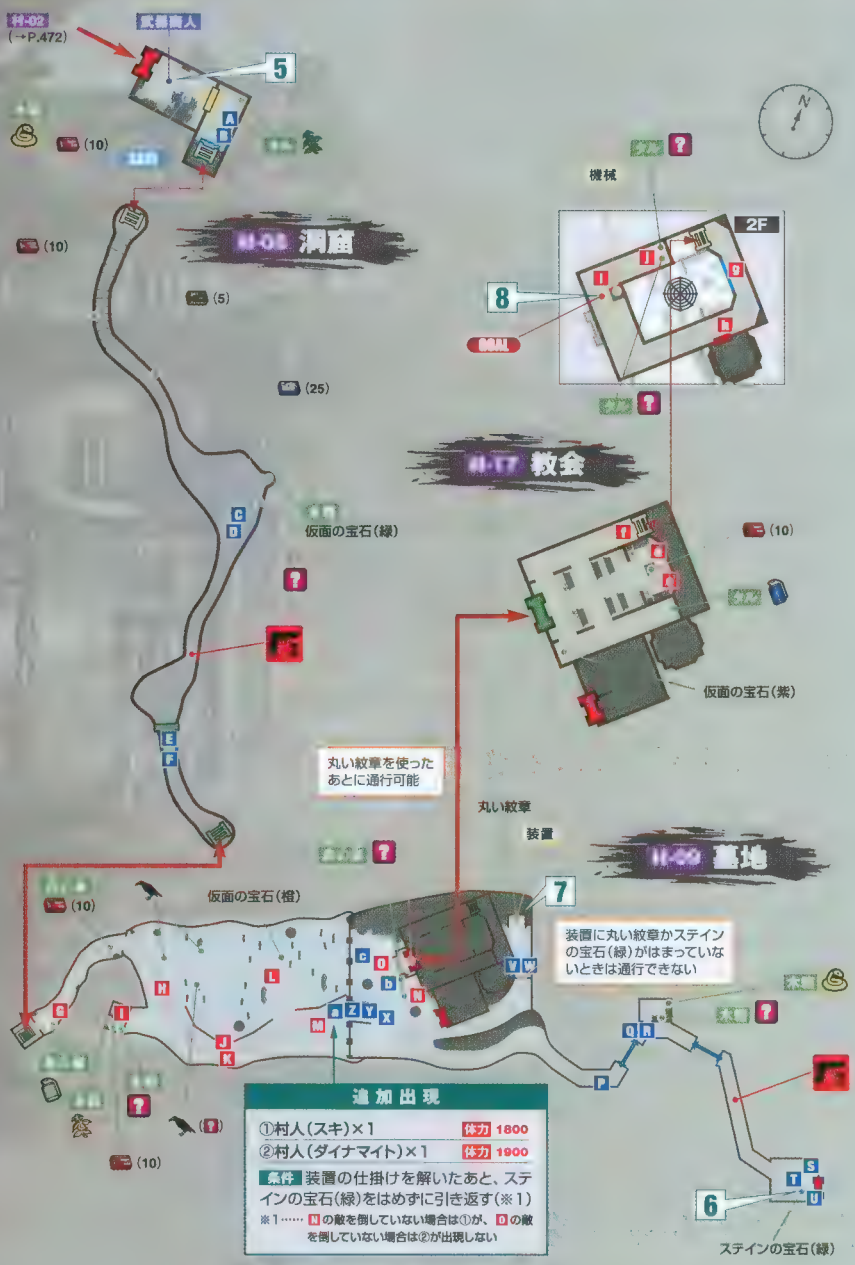
A	村人(スキ)	体力 1800
B	村人(素手)	体力 1800
C	村人(オノ)	体力 1800
D	村人(カマ)	体力 1800
E	村人(包丁)	体力 1800
F	村人(スキ)	体力 1800
G	村人(オノ)	体力 1800

村-02 チェーンソー男が登場したあと(※4)

N	村人(カマ)	体力 2300
I	村人(素手)	体力 2000
J	村人(素手)	体力 2000
K	村人(素手)	体力 2000
L	村人(オノ)	体力 1800
M	村人(素手)	体力 2000
H	村人(オノ)	体力 1900
O	村人(カマ)	体力 1900

※4……その時点で出現している敵と入れかわりで出現

村-08 洞窟／村-09 墓地


村-02
(→P.472)
武器商人
5
(10)
(10)
村-08 洞窟
(5)
(25)
機械
2F
8
村-17 教会
仮面の宝石(緑)
(10)
仮面の宝石(紫)
丸い紋章を使ったあとに通行可能
丸い紋章
装置
村-09 墓地
仮面の宝石(橙)
(10)
7
装置に丸い紋章かステインの宝石(緑)がはまっていないときは通行できない
(10)
6
ステインの宝石(緑)
追加出現
①村人(スキ)×1 体力 1800
②村人(ダイナマイト)×1 体力 1900
条件 装置の仕掛けを解いたあと、ステインの宝石(緑)をはめずに引き返す(※1)
※1…… N の敵を倒していない場合は①が、O の敵を倒していない場合は②が出現しない

村-17 教会

5 武器商人からアイテムが買える

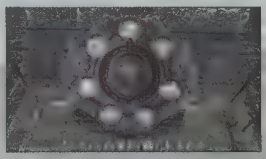
本編と同じく、武器商人に話しかければアイテムの売買が行なえる。スピネルや不要なアイテムを売却し、アタッシュケースMを買っておくといい。

6 スティンの宝石(緑)を入手

扉の前に落ちているスティンの宝石(緑)は、Chapter 2や本編で手に入るものとちがい、宝ではなくキーアイテムになっている。武器商人に売ることはできないが、丸い紋章を手に入れるときに必要となるので、かならず拾っておくこと。なお、宝石の近くにいる敵は、下記を参考にして倒そう。

7 丸い紋章を手に入れるには

装置を操作して双子の家紋を正しく光らせると、村-17 教会へ入るために必要な、丸い紋章を拾えるようになる(最短手順の解答はP.359を参照)。拾うのと同時に敵が出現し、背後の鉄格子が閉じてしまうが、装置に丸い紋章かスティンの宝石(緑)をはめれば、開けることが可能だ。



⬆スティンの宝石(緑)をはめた時点で、コンティニューポイントが更新される。

8 3色のライトを操作しよう

教会の鐘を鳴らすには、機械を操作してライトをまわし、「合成」を選んだときに赤、緑、青の模様が教団の紋章とピッタリ重なるようにすればいい。赤を3回、緑を1回、青を2回操作してから「合成」を選ぼう。仕掛けを解くと、鐘が鳴ってChapter 1は終了となる。

⬆教団の紋章の向きが本編とは逆になっているため、P.359の手順は通用しない。

TACTICAL ADVICE

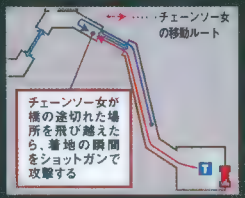
扉を利用して敵をひるませる

ここまで進むと、前方と後方に敵が現れる。急いで扉を蹴り開けて敵をひるませ、一気に走り抜けよう。そのあとは、追ってきた敵をショットガンで攻撃するだけだ。

⬆弾薬を節約したければ、敵の横を走り抜けてそのままハシゴを登ろう。

チェーンソー女は橋から落とせ

チェーンソー女が向かってきたら、下の図のように行動して橋から落とすといい。戦利品は得られないが、安全に倒すことができる。



▶かならず出現する敵

村-08 ハシゴを降りて先へ進んだあと

A	村人(たいまつ)	体力 1900
B	村人(包丁)	体力 1500

村-08 通路の奥へ進んだあと

C	村人(素手)	体力 2000
D	村人(たいまつ)	体力 1800
E	村人(たいまつ)	体力 1900
F	村人(素手)	体力 2100

村-09 初期配置

G	村人(カマ)	体力 1500
H	村人(素手)	体力 1500
I	村人(カマ)	体力 1900
J	村人(オノ)	体力 1500
K	村人(包丁)	体力 1400
L	村人(オノ)	体力 2000
M	村人(オノ)	体力 1500
N	村人(スキ)	体力 1400
O	村人(オノ)	体力 1800

村-09 教会に近づいたあと

P	村人(素手)	体力 2200
Q	村人(オノ)	体力 2200
R	村人(素手)	体力 1800

村-09 橋に近づいたあと

S	村人(包丁)	体力 1800
T	チェーンソー女	体力 6000
U	村人(包丁)	体力 1800

村-09 丸い紋章を入手したあと

V	村人(スキ)	体力 2200
W	村人(包丁)	体力 2200

村-09 丸い紋章を入手して引き返したあと

X	村人(カマ)	体力 1600
Y	村人(スキ)	体力 1500
Z	村人(オノ)	体力 1700
a	村人(オノ)	体力 2000
b	村人(スキ)	体力 1600
c	村人(素手)	体力 1800

村-17 初期配置

d	村人(オノ)	体力 2000
e	村人(素手)	体力 2000
f	村人(オノ)	体力 1800
g	村人(包丁)	体力 1800
h	村人(素手)	体力 2000
i	村人(オノ)	体力 1800
j	村人(素手)	体力 1800

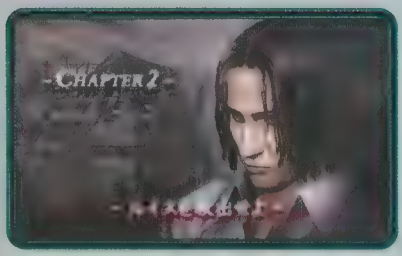
【注】T……倒すと3000PTASを落とす

AREA 村

Chapter 2

ルイスを救出せよ

ルイスを助けるために、村-07 村長の家と村-04 廃村を行き来したのち、村-18 篭城小屋を目指すことになる。突然アクションボタンが表示される場面もあるので、イベントシーンでも気を抜かないように。



Chapter 2 攻略 Part 1　村-07 村長の家／村-02 村中央　village

※1……こえだめの上にあり、フタを閉めてから撃って下へ落としたあとに入手可能
※2……棚のガラスを割ったあとに入手可能
※3……レオンとルイスが村人に運ばれたあとはなくなる

▶かならず出現する敵

村-07 初期配置

A	村人(素手)	体力 2300
B	村人(素手)	体力 2300
C	チェーンソー男	体力 6500
D	村人(素手)	体力 2300
E	村人(オノ)	体力 2400
F	村人(スキ)	体力 2200
G	村人(包丁)	体力 2000

村-07 村中央への道を先に進んだあと

H	村人(素手)	体力 2500
I	村人(素手)	体力 2400
J	村人(スキ)	体力 2200
K	村人(カマ)	体力 2200

村-02 初期配置

L	村人(スキ)	体力 2100
M	村人(カマ)	体力 2000

N	村人(オノ)	体力 2100
O	村人(カマ)	体力 2100
P	村人(スキ)	体力 2300
Q	村人(カマ)	体力 2500
R	村人(素手)	体力 2000
S	村人(包丁)	体力 2100

村-02 村の中央に近づいたあと

T	村人(スキ)	体力 1900

【注】C……倒すとルビーを落とす

村-02 村中央

※4……Chapter 1で入手していない場合のみ

1 先に進む前に家の裏手へ

村長の家の裏手では、黄銅の懐中時計やスピネルが入手できる。村-04 廃村を訪れたあとは、ふたたび 村-07 村長の家へもどってくるが、そのときにはこれらのアイテムがある場所へ行けないので、いまのうちに拾っておこう。

2 こえだめに落とさないように

本編ではアイテムがこえだめのなかに落ちても、本来よりも売却価格が安い状態で入手することができた。しかし、「ジ・アナザーオーダー」では、こえだめに落ちたアイテムは拾えなくなってしまう。ここにある黄銅の懐中時計のほか、村-03 農場のスピネルを撃ち落とすときは、かならず先にこえだめのフタを閉めておくこと。

⬆こえだめのフタを閉めるには、つっかえ棒をハンドガンなどで撃てばいい。

TACTICAL ADVICE

1 本編と同じく チェーンソー男がいる

家の外にいるチェーンソー男は、本編と同じように[illegible]

2 先へ進む前に 背後の敵を倒す

ここまで進むと、背後の小屋に敵が現れる。はさみ撃ちにされないよう、倒しておきたい。

村-03 農場／村-04 廃村

追加出現

村人(オノ)×1	体力 1500
村人(スキ)×1	体力 1700

条件 J～Nの敵のうち1体を倒すと上記のどちらかが、2体倒すと上記の両方が出現する。出現した敵を倒すと、同じ敵がふたたび出現する(※5)

※5……最初に出現した敵を含め、合計8体まで出現

※1……こえだめの上にあり、フタを閉めてから撃って下へ落としたあとに入手可能
※2……レオンとルイスが村人に運ばれたあとに入手可能
※3……レオンとルイスが村人に運ばれたあとは使用できない
※4……レオンとルイスが村人に運ばれたあとはなくなる

3 橋の上にアイテムがある

坂道の下側からは、フックショットを使ってつり橋にのぼれる。橋の上ではタルを壊して、くぼみのあるステインを拾っておこう。なお、村-04 廃村の奥でレオンたちが運ばれる場面を見たあとは、つり橋にのぼれなくなる。

⬆橋の上にいる2体の敵は、フックショットを使う前に倒しておいたほうが安全だ。

4 運ばれるレオンとルイス

家のなかに敵がいない状態でここへ行くと、村人がレオンとルイスを運んでいく。それと同時に目的地が 村-05 渓谷に変わるので、きた道を引き返そう。なお、ふたりの姿を見た時点で、コンティニューポイントが更新される。

TACTICAL ADVICE

T3 敵をおびき寄せてからまとめて倒そう

A～E の敵は、エイダを見つけると全員で襲いかかってくる。ヘタに動きまわりながら戦うよりも、いずれかの敵にこちらを見つけさせ、南側の門の近くへおびき寄せてから、ショットガンや手榴弾などで倒したほうが安全だ。そのほか、小屋の2階へ行き、そこにいる B の敵を倒してから、ハシゴをのぼってくる村人を迎え撃つという手もある。

⬆タイプライターがある小屋のなかにいれば、比較的安全に戦うことができる。

T4 窓の外側から村人(ダイナマイト)を攻撃

敵がこちらを見つけてから、ダイナマイトを投げてくるまでには、少し時間がある。下の図のように移動して、家へ近づくといいだろう。N の敵は、自分が投げたダイナマイトの爆発に巻きこまれることが多いので、気にしなくてもいい。②では、村人が持つダイナマイトが爆発するように攻撃すれば(→P.94)、敵をまとめて片づけることが可能だ。

⬆家の外にいる敵はイベントシーン後にいなくなるので、無理に倒す必要はない。

T5 つり橋の上から敵が飛び降りてくる

レオンたちが運ばれる場面を見たあとにここまでもどると、つり橋から村人が飛び降りてくる。急いで近づいて、ショットガンや焼夷手榴弾などで攻撃しよう。ちなみに、村-03 最場へもどる道に出現する Q ～ W の敵は、立ち止まらずに走れば、戦わずに逃げることもできる。

⬆少し手前の場所からライフルで攻撃して、敵の数を減らしておくのもいい。

かならず出現する敵

村-03 初期配置

A 村人(スキ)	体力 2200
B 村人(カマ)	体力 2100
C 村人(スキ)	体力 2300
D 村人(オノ)	体力 2500
E 村人(スキ)	体力 2400
F 村人(オノ)	体力 2300
G 村人(オノ)	体力 2500

村-04 初期配置

H 村人(オノ)	体力 1200
I 村人(カマ)	体力 1200
J 村人(ダイナマイト)	体力 2300
K 村人(ダイナマイト)	体力 2400
L 村人(ダイナマイト)	体力 2100
M 村人(ダイナマイト)	体力 2400
N 村人(オノ)	体力 2400

村-04 レオンとルイスが村人に運ばれる場面を見たあと(※5)

O 村人(スキ)	体力 1700
P 村人(素手)	体力 1700
Q 村人(素手)	体力 1800
R 村人(ダイナマイト)	体力 1800

村-04 レオンとルイスが村人に運ばれる場面を見てから出現位置に近づいたあと

S 村人(カマ)	体力 1800
T 村人(カマ)	体力 1800
U 村人(オノ)	体力 1800
V 村人(オノ)	体力 1800
W 村人(素手)	体力 1800
X 村人(オノ)	体力 1800
Y 村人(ダイナマイト)	体力 1800

※5……その時点で出現している敵と入れかわりで出現

村-02 村中央／村-07 村長の家

村-21 リフト

5 レオンのジャケットの行方

道を進むと多数の村人が出現するが、そのなかの1体（Cの敵）は、どこか見覚えのあるジャケットを着ている。じつは、Cの敵が着ているのはレオンのジャケットで、倒したあとに調べれば、下の写真のようなメッセージが表示されるのだ。

↑本編のChapter 1-2からなくなったジャケットは、この村人が奪っていたようだ。

6 村人に捕らえられる

家に近づくと村人たちに捕らえられ、自動的に 村-21 リフトへ移動する。なお、リフトに到着した時点で、コンティニューポイントが更新される。

7 振り下ろされるオノを避けろ

祭壇に横たわるエイダに向かって、村人がオノを振り下ろしてくる。そのままだとゲームオーバーになるので、⊕＋⊗か L1 ＋ R1 のうち、画面に表示されたほうを押して避けること（どちらが表示されるかはランダムで決まる）。オノを避けるのに成功した時点で、コンティニューポイントが更新される。

アクションボタン・イベント

↑中央にいる村人が目を見開いた直後に、⊕＋⊗か L1 ＋ R1 が表示される。

8 リフトはまだ動かせない

リフトは停止しており、南側へ渡ることができない。机の上にある鉄製のカギを拾ったら、リフトを動かすのに必要なゴンドラ制御装置のカギを手に入れるため、村-22 屠殺小屋へ向かおう。

TACTICAL ADVICE

6 村人とは戦わなくてもいい

以前訪れたときにアイテムを拾っていた場合、村-02 村中央でやるべきことはない。できるだけラクに進みたければ、下の図のルートを通って、敵と戦わずに 村-07 村長の家へつづく扉まで走ろう。最初からいる[illegible]と[illegible]の敵は、[illegible]～[illegible]の敵が出現するのと同時にいなくなるので、無視してかまわない。もし村人と戦うのなら、村-03 農場への扉の近くまで引き返して、向かってくる敵をショットガンなどで攻撃するといい。

7 ダイナマイトを利用して敵を倒す

ハシゴを飛び降りたら、敵の横を走り抜けて障害物を飛び越えよう。こうすれば、[illegible]と[illegible]の敵をダイナマイトの爆発に巻きこめるのだ。

↑着地してからすぐに走り出せば、村人たちが武器をかまえる前に通り抜けられるので、攻撃を受ける心配はない。

▶かならず出現する敵

村-02 初期配置

A 村人（包丁）	体力 2100
B 村人（スキ）	体力 2000

村-02 村の中央に近づいたあと（※1）

C 村人（素手）	体力 2000
D 村人（スキ）	体力 2000
E 村人（オノ）	体力 2100
F 村人（包丁）	体力 2100
G 村人（カマ）	体力 2200
H 村人（カマ）	体力 2000
I 村人（素手）	体力 2300
J 村人（スキ）	体力 2000
K 村人（素手）	体力 2000

※1……その時点で出現している敵と入れかわりで出現

村-02 Cの敵に近づいたあと

L 村人（包丁）	体力 2100
M 村人（素手）	体力 2300
N 村人（オノ）	体力 2100

村-21 初期配置

O 村人（オノ）	体力 2500
P 村人（オノ）	体力 2100
Q 村人（オノ）	体力 1800
R 村人（スキ）	体力 1700
S 村人（オノ）	体力 1800
T 村人（ダイナマイト）	体力 1700
U 村人（素手）	体力 1900

村-22 屠殺小屋／村-21 リフト

※1…エルヒガンテが出現しているあいだは使用できない

／村-19 崖下の道／村-18 篭城小屋 village

9 チェーンソー女を倒せ

小屋のなかへ入ると、ゴンドラ制御装置のカギを持ったチェーンソー女が現れ、一時的に村-21 リフトへもどれなくなる。下記のように行動して敵と戦い、カギを手に入れること。

10 カギを使うとリフトが動く

ゴンドラ制御装置のカギを入手してもどってきたら、制御装置の前でカギを使おう。すると、リフトが動き出して、南側へ渡れるようになるのだ。なお、リフトに乗った時点で、コンティニューポイントが更新される。

11 扉は開けることができない

先へ進むための扉にはカギがかかっており、開けることができない。「フックショット」で扉の上を飛び越えて、村-19 崖下の道へ向かおう。

12 エルヒガンテが現れる

柵の先へ進んだところで、前方にエルヒガンテが出現する。大岩がないため一部の戦法は使えないが、基本的には本編と同じ方法で倒すことが可能だ（戦いかたの詳細はP.133を参照）。なお、エルヒガンテは倒さなくても先へ進めるので、戦利品の10000PTASを手に入れる必要がないなら、戦わずに村-18 篭城小屋へ逃げてもいい。

⬆敵が木の柵を壊したスキに横を走り抜ければ、簡単に逃げることが可能だ。

13 ルイスを発見

この位置まで行くと、篭城小屋のなかからルイスが登場。彼と会話をしたところで、Chapter 2は終了となる。

TACTICAL ADVICE

8 2階部分にのぼれば安全に戦える

チェーンソー女が出現したあとは、下の図のように行動して2階への[illegible]れば、ハシゴの上から安全に敵を攻撃できる。村人はナイフで、チェーンソー女はショットガンで攻撃するといい。なお、イベントシーンを最後まで見ると、戦いがはじまる前にチェーンソー女が飛び降りてしまう。その場合は、敵をショットガンで転倒させてからドラム缶を撃つこと。

9 敵と敵のあいだを走り抜けよう

ゴンドラ制御装置のカギを入手したあとは、村人（ダイナマイト）と村人（オノ）が出現している。これらの敵は、すばやく走って2体のあいだを通り抜ければ、敵が投げたダイナマイトの[illegible]

[illegible]

かならず出現する敵

村-22 小屋に入ったあと	
A チェーンソー女	体力 7000
B 村人（たいまつ）	体力 1700
C 村人（たいまつ）	体力 2000

村-22 小屋から出たあと（※2）	
D 村人（たいまつ）	体力 2100
E 村人（たいまつ）	体力 2100
F 村人（オノ）	体力 1800
G 村人（ダイナマイト）	体力 2200
I 村人（オノ）	体力 2000
J 村人（たいまつ）	体力 1800
K 村人（オノ）	体力 1700
L 村人（素手）	体力 1500

村-21 ゴンドラ制御装置のカギを入手したあと	
H 村人（ダイナマイト）	体力 2000

村-19 扉に近づいたあと	
M エルヒガンテ	体力 1000

［注］A……倒すとゴンドラ制御装置のカギを落とす　M……倒すと10000PTASを落とす
※2……Aを倒していた場合、Eのかわりに村人（たいまつ）体力 1800 が、Fのかわりに村人（包丁）体力 2300 が出現し、DとGは出現しない

AREA 古城

Chapter 3

サンプルを受け取れ

舞台は古城へと移り、邪教徒やガラドールが出現するようになる。ルイスから寄生体のサンプルを受け取るべく、城-14 中央ホールを目指そう。探索する範囲はせまいが、敵と戦う場面は多いので慎重に進むこと。

Chapter 3 攻略 Part 1　城-11 庭園

castle

……火薬付きボウガンの矢
※1……ベッドの天蓋にあり、撃って落としたあとに入手可能

▶かならず出現する敵

城-3 邪教徒が登場するイベントシーンを見たあと

A	黒邪教徒(盾+フレイル)	体力 1000
B	黒邪教徒(大カマ)	体力 1200
C	赤邪教徒(大カマ)	体力 1200
D	赤邪教徒(フレイル)	体力 1000
E	赤邪教徒(たいまつ)	体力 1000
F	赤邪教徒(素手)	体力 1000
G	黒邪教徒(素手)	体力 1200
H	黒邪教徒(フレイル)	体力 1200
I	黒邪教徒(ボーガン)	体力 800

城-11 特定の条件を満たしたあと(本文参照)

J	赤邪教徒(素手)	体力 1500
K	黒邪教徒(フレイル)	体力 800
L	黒邪教徒(フレイル)	体力 900
M	黒邪教徒(大カマ)	体力 900
N	黒邪教徒(フレイル)	体力 800

[注] D～G、J……倒すと3000PTASを落とす

1 武器商人の新商品

武器商人からは、新たにアタッシュケースLやボウガンを購入できる。最優先でアタッシュケースLを購入し、そのあとに所持金が残っていたら、ボウガンも買うといいだろう。ただし、ボウガンはサイズが3×5マスと大きいため、Chapter 5でアタッシュケースLLを手に入れるまで、買うのを待つのも手だ。

2 邪教徒が襲ってくる

この場所まで行くと、庭の迷路のあちこちに邪教徒が出現する。安全に進みたければ、下記を参考にして敵を全滅させてから、迷路のなかにあるアイテムを拾いに行こう。

3 邪教徒が扉の鍵を開ける

扉には鍵がかかっており、最初は庭の迷路から出ることができない。しかし、右記の条件を満たすと新たな邪教徒が出現し、扉の鍵を開けて庭のなかへ入ってくる。これらの敵が現れたあとは、自由に扉を開けて、迷路の外へ出られるようになるのだ。

↑条件を満たしても、エイダが扉の近くにいるあいだは邪教徒が出現しない。いったん、扉が見えない場所まで離れること。

■J～Nの邪教徒が出現する条件

邪教徒を5体以上倒し、なおかつ以下のどちらかを満たす

- Ⓐ A～Iの敵が出現してから3分以上経過する
- Ⓑ 宝箱に入っている4つのアイテムをすべて拾う

4 どちらの扉から進んでもいい

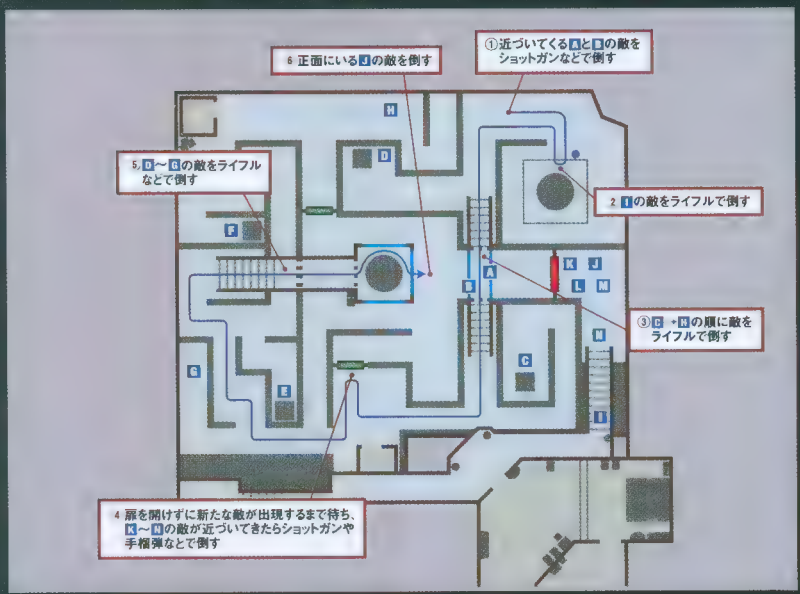
道はふた手にわかれているが、基本的にはどちらを選んでもかまわない。効率よく進みたいなら、先に 城-10 西側城壁で宝飾のある砂時計を手に入れてから、城-12 食堂へ行くといいだろう。なお、この場所を訪れた時点で、コンティニューポイントが更新される。

TACTICAL ADVICE

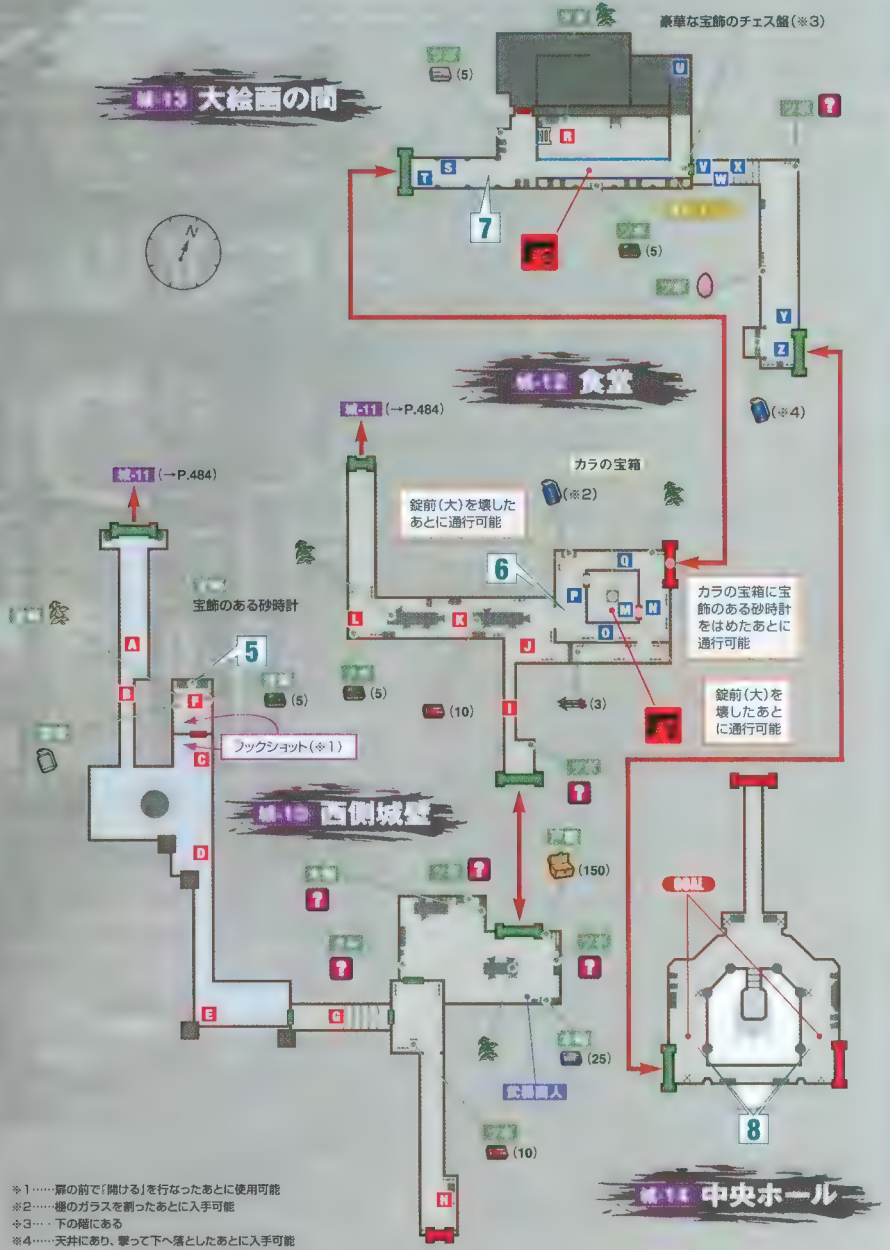
F1 邪教徒たちを安全に倒すためのルート

Hの迷路に邪教徒たちが出現したら、下の図のルートで移動しながら敵を全滅させよう。④では、扉が閉まっていれば敵の攻撃はこちらに届かないが、大カマだけは扉をすり抜けて飛んでくるので、撃ち落とすこと。また、A～Cの敵を倒すときは、ライフルで攻撃するかわりに、近くまで行ってハンドガンやショットガンを使ってもいいだろう。なお、寄生体Cに変化した邪教徒を、遠くからライフルなどで倒した場合、エイダがいる場所までブラーガが移動してくることもあるので注意。

↑Iの敵を倒すときは、噴水の石像のカゲに隠れてライフルで攻撃するといい。



城-10 西側城壁 ／ 城-12 食堂



※1……扉の前で「開ける」を行なったあとに使用可能
※2……棚のガラスを割ったあとに入手可能
※3……下の階にある
※4……天井にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能

城-13 大絵画の間／城-14 中央ホール

5 砂時計を手に入れる

小部屋に置かれた宝箱には、宝飾のある砂時計が入っている。このアイテムは、Chapter 1のステインの宝石(緑)と同様に宝ではなくキーアイテムなので、忘れずに入手すること。なお、小部屋の扉は開けることができないが、いったん扉の前で「開ける」を行なったあとなら、窓の近くからフックショットでなかに入ることが可能だ。

⬆小部屋のなかにいる邪教徒は、フックショットを使う前に窓の外から倒すといい。

⬆城-12 食堂では手榴弾が役に立つので、持っていない場合はかならず拾っておこう。

6 カラの宝箱を調べよう

部屋に入るとオリに閉じこめられ、敵が出現したうえ、城-13 大絵画の間へ通じる扉が鉄格子で閉ざされる。右記のように行動して、敵を倒そう。戦いが終わったら、部屋の中央にあるカラの宝箱を調べれば、二重底に隠された仕掛けが見つかる。そこに宝飾のある砂時計をはめると、鉄格子が開いて先へ進めるようになるのだ。

7 レオンと戦う邪教徒

鉄格子の向こう側には、レオンと戦う数体の邪教徒がいる。これらの敵は、エイダのほうへやってきたりはせず、エイダも攻撃を当てたり、鉄格子の向こう側へ行くことはできない。

8 ルイスが現れるが……

城-14 中央ホールの奥へ行くと、レオンとルイスのふたりが扉を開けて姿を現し、このChapterは終了となる。

TACTICAL ADVICE

本編と同じ方法でオリから脱出する

オリの錠前を壊すときは、本編と同じ方法(→P.259)かボウガンを使うといい(下の写真を参照)。オリの外へ出たら、右手側にいる邪教徒をショットガンで転倒させ、城-11 左廊へ通じる扉の前まで走ろう。そのあとは、追ってきた邪教徒をすべて倒してから、ガラドールと戦うだけだ。なお、戦利品がいらないなら、手榴弾で錠前を壊したのち、カラの宝箱に宝飾のある砂時計をすばやくはめて、城-11 大絵画の間へ行く手もある。その場合は、手榴弾が爆発する前に宝箱を調べると、手榴弾が消えてしまうので注意すること。

⬆ガラドールは、テーブルが置いてある場所でおびき出せばラクに戦える。

⬆ガラドールが着地した直後にボウガンで錠前を撃てば、爆発に巻きこめる。

敵が現れたら橋から飛び降りよう

この位置まで橋を進むと、新たな邪教徒が出現する。正面の扉を開けて敵が近づいてきたら、天井にあるランプを撃ち落として攻撃し、すかさず橋から飛び降りよう。敵はハシゴの上からつぎつぎと飛び降りてくるので、着地したところをショットガンなどで攻撃すれば簡単に倒せるはずだ。

かならず出現する敵

城-10 初期配置

A	黒邪教徒(盾+フレイル)	体力 1000
B	黒邪教徒(ボーガン)	体力 700
C	黒邪教徒(ボーガン)	体力 700
D	黒邪教徒(ボーガン)	体力 700
E	黒邪教徒(ボーガン)	体力 700
F	赤邪教徒(素手)	体力 1000
G	赤邪教徒(素手)	体力 2000
H	赤邪教徒(素手)	体力 3000

城-12 初期配置

I	赤邪教徒(素手)	体力 800
J	黒邪教徒(ボーガン)	体力 700
K	黒邪教徒(フレイル)	体力 800
L	黒邪教徒(ボーガン)	体力 700

城-12 オリに閉じこめられたあと

M	ガラドール	体力 4000
N	黒邪教徒(フレイル)	体力 800
O	黒邪教徒(フレイル)	体力 800
P	黒邪教徒(素手)	体力 1000
Q	黒邪教徒(ボーガン)	体力 100

城-13 初期配置

R	黒邪教徒(フレイル)	体力 1000

城-13 橋を進んだあと

S	黒邪教徒(素手)	体力 1200
T	黒邪教徒(素手)	体力 800
U	黒邪教徒(フレイル)	体力 1000
V	黒邪教徒(素手)	体力 1000
W	黒邪教徒(盾+フレイル)	体力 1000
X	黒邪教徒(盾+フレイル)	体力 800

城-13 橋の先の扉を開けて進んだあと

Y	黒邪教徒(盾+フレイル)	体力 1000
Z	黒邪教徒(ボーガン)	体力 800

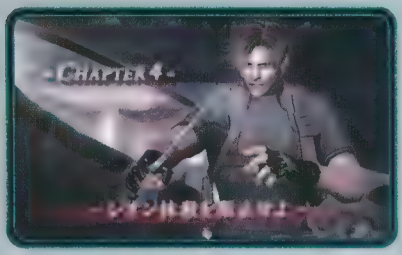
[注] F～I…… 倒すと3000PTASを落とす　M……倒すとルビーを落とす

AREA 島

Chapter 4

レオン抹殺を阻止せよ

レオンの抹殺というクラウザーのもくろみを阻止することが、このChapterの目的となる。島-37造船所で登場するガトリング砲台やキャノン砲台は強力な攻撃を仕掛けてくるので、すばやく破壊しないと危険だ。



Chapter 4 攻略 Part 1

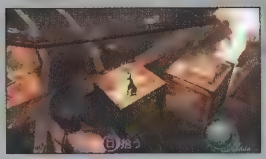
島-18 別館への道（前半）

island

1 遠まわりしてアイテムを入手

燃え盛るトラックのそばには金の聖猫像などが落ちているが、こちら側からは拾えない。これらのアイテムを入手するには、近くの部屋を通り抜けてトラックの反対側へまわり、フックショットを使う必要があるのだ。

⬆フックショットを使った先では、見えにくい位置に敵が潜んでいるので注意。



⬆ハーブ(黄)が置かれている部屋の扉を開けると、この場所に出られる。

TACTICAL ADVICE

T1 まずは安全な場所へ移動する

F～Hの敵が近づいてきたら、ショットガンでひるませて近くの小部屋へ入り、フックショットを使おう。こうすれば、以降は足元に集まってくる戦闘員たちを一方的に攻撃することが可能だ。なお、F～Hの敵は、そばにあるドラム缶をライフルなどで撃って爆発させれば、まとめて倒せる。ただし、ゲームランクが極端に高いと、体力がわずかに残った敵がこちらに向かってくるので、ハンドガンなどでトドメを刺すこと。

⬆Aの敵も、小部屋のなかにおびき寄せれば簡単に倒すことができる。

T2 立ち位置を考えて敵と戦おう

北側の部屋に出現するIやJの敵とは、できるだけ部屋の入口付近で戦うようにしたい。部屋の中央に近づくとK～Mの敵が部屋のなかに入ってきて、多くの戦闘員を相手にするハメになるからだ。もし前に出過ぎてK～Mの敵が出現してしまったら、いったん部屋の入口から外に出て、扉の前で待機するといい。そのあとは、敵が扉を開けるのを見計らってショットガンなどで攻撃すれば、安全に戦うことができる。

⬆この位置よりも前に進むと、3体の戦闘員が部屋のなかに入ってくる。

T3 敵の頭上から攻撃すれば安全

N～Rの敵と戦うときは、この位置からフックショットでパイプの上に移動しよう。あとはNの敵さえライフルなどで倒してしまえば、こちらが攻撃を受けることはなくなる。足元に集まってきた戦闘員たちは手榴弾で倒すのが手っ取り早いが、ハンドガンなどで倒すことも可能。パイプの上からは狙いをつけにくいので、火薬付きボウガンの矢が落ちている場所まで進み、箱の下のスキ間から攻撃するといい。

⬆エイダの位置を微調整しつつ、レーザーサイトが敵に反応する場所を探そう。

▶かならず出現する敵

ルート1 初期配置

A	戦闘員(ハンマー)	体力 1000
B	戦闘員(ダイナマイト)	体力 1000
C	戦闘員(フレイル)	体力 1000
D	戦闘員(盾+スタンロッド)	体力 1000
E	戦闘員(オノ)	体力 1000

ルート1 北側の部屋の中央に近づいたあと

K	戦闘員(フレイル)	体力 1000
L	戦闘員(スタンロッド)	体力 1000
M	戦闘員(フレイル)	体力 1000

ルート1 北側の部屋の出口に近づいたあと

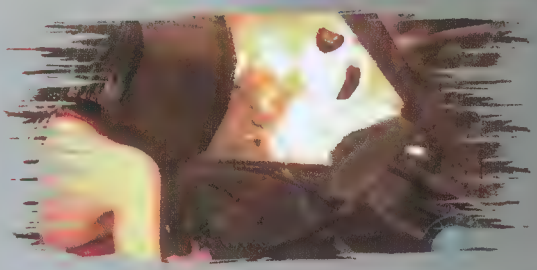
N	戦闘員(スタンロッド)	体力 1000
O	戦闘員(盾+フレイル)	体力 1000
P	戦闘員(フレイル)	体力 1000
Q	戦闘員(素手)	体力 1000
R	戦闘員(ボーガン)	体力 1000

ルート1 遠回を進んだあと

F	戦闘員(盾+スタンロッド)	体力 1000
G	戦闘員(盾+フレイル)	体力 1000
H	戦闘員(オノ)	体力 1000

ルート1 北側の部屋の入口に近づいたあと

I	戦闘員(オノ)	体力 1000
J	戦闘員(スタンロッド)	体力 1000

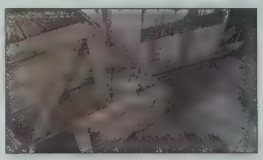


島-37 造船所（前半）

追加出現
戦闘員（素手） 体力 1000
戦闘員（フレイル） 体力 1000
戦闘員（スタンロッド） 体力 1000
条件 ガトリング砲台を操作する（※1）
※1……上記の3種類の敵が合計50体出現。出現している戦闘員の数が4体に達しているあいだは、一時的に出現が止まる
A
B
C
I
J
K
L
M
P.492へ
A～Cの砲台を破壊したあとに通行可能
4
フックショット
(5)
(5)
ガトリング砲台
3
追加出現
戦闘員（盾＋スタンロッド）×1 体力 1000
戦闘員（素手）×1 体力 1000
条件 戦艦側からゴンドラでもどる
起動キー(B)
A～Cの砲台を破壊したあとは通行できない
2
D
E
F
G
H
(10)
(3)
島-18
(→P.488)
(25)

2 まずは起動キーを入手する

階段を下りると3つの砲台が出現して、こちらに攻撃を仕掛けてくる(ガトリング砲台の攻撃値:1000、キャノン砲台の攻撃値:1200)。これらの砲台をすべて壊せばゴンドラが起動して先へ進めるようになるが、砲台を破壊するためには、こちらもガトリング砲台を操作しなくてはならない。ガトリング砲台の操作には起動キー(B)が必要なので、下記の手順で入手しよう。



↑階段を下りた直後には、起動キー(B)の置かれている場所がアップで表示される。

3 敵の砲台を破壊せよ①

起動キー(B)でガトリング砲台を起動し、A～Cの砲台を壊そう(砲台の配置は下の写真を参照)。ガトリング砲台は左スティックで向きの変更が、●ボタンで弾の発射が行なえるほか、✕ボタンで降りられる。これは、のちほど操作するキャノン砲台も同じだ。

4 ゴンドラで移動する

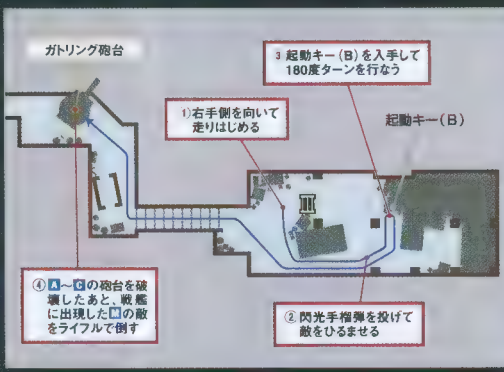
この位置で●ボタンを押せば、ゴンドラに乗ることができる。ゴンドラに乗ったら前進してしばらく待機し、画面に『降りる』と表示されたら、●ボタンを押して戦艦へ移動しよう。なお、ゴンドラから戦艦へ降りた時点で、コンティニューポイントが更新される。

TACTICAL ADVICE

F4 砲台が出現したあとの移動ルート

3つの砲台が出現したら、右の図のように行動しよう。D～Hの敵を倒して戦利品を入手したい場合は、目の前のハシゴをのぼって、上からナイフなどで攻撃するといい。

↑ハシゴをのぼってすぐの場所なら、砲台による攻撃を受ける心配がない。



▶かならず出現する敵

島-37 ふたつ目の階段を下りたあと

A	キャノン砲台	
B	ガトリング砲台	
C	ガトリング砲台	
D	戦闘員(オノ)	体力 900
E	戦闘員(スタンロッド)	体力 1000
F	戦闘員(素手)	体力 700
G	戦闘員(オノ)	体力 1000
H	戦闘員(フレイル)	体力 1000

島-37 ガトリング砲台を起動したあと(※2)

I	戦闘員(素手)	体力 1000
J	戦闘員(オノ)	体力 1000
K	戦闘員(素手)	体力 1000
L	戦闘員(素手)	体力 1000

島-37 ゴンドラが起動したあと

M	戦闘員(ボーガン)	体力 800

※2……その時点で出現している戦闘員と入れかわりで出現

島-37 造船所（後半）

追加出現

戦闘員（素手）	体力 1000
戦闘員（オノ）	体力 1000

条件 キャノン砲台を操作する（※4）

※4……上記の2種類の敵が合計50体出現。追加出現した戦闘員の数が4体に達しているあいだは、一時的に出現が止まる

※1……Lの砲台を破壊したあとは使用できない
※2……起動キー（R）を入手したあとに使用可能
※3……戦艦の奥にある扉を通り抜けたあとは通行できない

▶かならず出現する敵

島-37 戦艦のゴンドラ乗り場に近づいたあと

A 戦闘員（フレイル）	体力 1000
B 戦闘員（スタンロッド）	体力 1000
C 戦闘員（オノ）	体力 1000
H 戦闘員（フレイル）	体力 1000
E 戦闘員（ボーガン）	体力 500

島-37 出現場所に近づいたあと

F 戦闘員（オノ）	体力 1000

G 戦闘員（フレイル）	体力 1000
H 戦闘員（フレイル）	体力 1000

島-37 戦艦の足場を飛び越えたあと

I 戦闘員（フレイル）	体力 1000

島-37 出現場所に近づいたあと

J 戦闘員（盾＋オノ）	体力 1000
K 戦闘員（ダイナマイト）	体力 1000

島-37 戦艦の奥にある扉に近づいたあと

L ガトリング砲台	
M キャノン砲台	
N キャノン砲台	
O ガトリング砲台	
P キャノン砲台	

島-37 キャノン砲台を起動させたあと（※6）

Q 戦闘員（オノ）	体力 1000

5 ふたたび砲台が出現

戦艦の奥にある扉に近づくと、扉の正面などに砲台が出現し、先へ進めなくなる。そのままじっとしていると危険なので、右斜め前の位置からフックショットで戦艦の上部へ移動して起動キー(R)を入手し、もう一度フックショットを使って戦艦から脱出すること。

6 敵の砲台を破壊せよ②

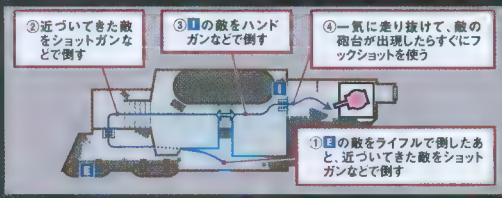
起動キー(R)を使ってキャノン砲台に乗り、新たに出現した砲台を破壊しよう(砲台の配置は下の写真を参照)。先へ進むにはLの砲台を壊せばいいが、すべての砲台を破壊したほうが安全だ。なお、砲台をひとつ壊した時点で、3分間のカウントダウンがはじまる。これがゼロになる前に戦艦奥の扉を抜けないと、ゲームオーバーになるので注意。

↑L～Pの砲台を全滅させると、自動的にキャノン砲台から降ろされる。

TACTICAL ADVICE

戦艦に現れる敵との戦いかた

戦艦では、特定の場所を通るたびに戦闘員たちが襲いかかってくる。下の図の手順で武器を使いわけながら戦い、敵のガトリング砲台やキャノン砲台が新たに出現する場所まで進もう。



敵を転ばせつつ戦艦奥の扉を目指す

砲台を壊して3分間のカウントダウンがはじまったあとは、下の図のように行動するといい。敵を倒さずに転ばせながら進んで、戦艦の奥にある扉へたどり着くまでの時間を短縮するのがポイントだ。

A戦闘員(スタンロッド) 体力 1000
S戦闘員(フレイル) 体力 1000
T戦闘員(素手) 体力 1000

島-37 Lの砲台を破壊して足場のフチに近づいたあと(※7)

U戦闘員(スタンロッド) 体力 1000
V戦闘員(オノ) 体力 1000
W戦闘員(フレイル) 体力 900
X戦闘員(素手) 体力 800

島-37 カウントダウン中に戦艦のゴンドラ乗り場へ近づいたあと(※8)

Y戦闘員(素手) 体力 1000
Z戦闘員(素手) 体力 1000

島-37 カウントダウン中に出現場所へ近づいたあと(※9)

a戦闘員(盾+フレイル) 体力 1000
b戦闘員(素手) 体力 1000
c戦闘員(スタンロッド) 体力 1000
d戦闘員(ダイナマイト) 体力 1000

※6……その時点で出現している戦闘員と入れかわりで出現
※7……Lの砲台を破壊する前に足場のフチに近づき、そのあとリトライをしていない場合は出現しない
※8……Yの～Zの砲台が出現したあと、ひとつも砲台を破壊せずに近づいた場合は、かわりにAの～Iの敵がふたたび出現
※9……L～Pの砲台が出現したあと、ひとつも砲台を破壊せずに近づいた場合は、かわりにAの～Iの敵がふたたび出現

島-18 別館への道(後半) / 島-20 機械室前

※1……窓の裏側にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能

7 アイテムを拾いに行こう

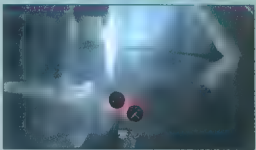
島-19 控えの間には、信義の光(赤)やハーブ(黄)などが落ちている。先へ進む前にこれらのアイテムを入手して、今後の探索に役立てるといい。

↑敵が出現することはないので、安心してアイテムを拾おう。

8 クラウザーのナイフを撃て

フックショットで上の階に移動すると、レオンとクラウザーが戦っている場面を目撃することになる。レオンがナイフで刺されそうになったら、●＋⊗か L1 ＋ R1 のうち、画面に表示されたほうを押して、ナイフを撃とう(どちらが表示されるかはランダムで決まる)。成功すればこのChapterは終了し、失敗すればゲームオーバーだ。

アクションボタン・イベント

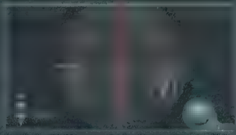


↑ナイフを近づけられたレオンがアップになった直後に、ボタンが表示される。

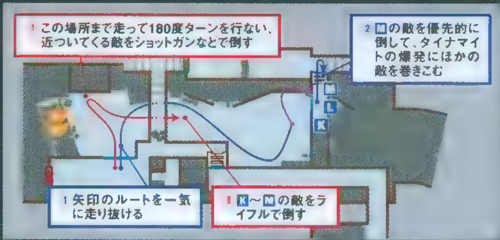
TACTICAL ADVICE

T7 敵を倒しても倒さなくてもいい

この段差を飛び降りて戦闘員たちが出現したら、下図のように行動しよう。ふたつのルートのうち、敵をすべて倒して戦利品を入手したければ赤の矢印のルート、そうでなければ青の矢印のルートを選ぶといい。なお、戦闘員たちを全滅させるよりも、戦わずに1階を通り抜けるほうが難易度は高いので、腕に自信がなければ赤の矢印のルートがオススメ。

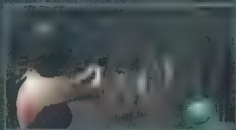


↑どちらのルートを選ぶにしても、鉄橋の上にいる敵は倒したほうが安全。



T8 ドラム缶を活用して戦闘員たちを倒す

ハシゴをのぼったあとに出現する敵の何体かは、ドラム缶を撃って爆発に巻きこめば簡単に倒せる。少しうしろに下がって、ドラム缶の近くに戦闘員たちが集まってくるのをじっくり待ってから爆発させるのがコツだ。爆発に耐えたり、巻きこめなかった敵は、ハンドガンなどで倒せばいい。なお、こちらに近づいてくる敵がいなくなったあとは、建物の屋根にいるRの敵もライフルなどで倒しておくと、先へ進むのがラクになる。



[illegible]

▶かならず出現する敵

島-18 初期配置

A 戦闘員(素手)	体力 1000
B 戦闘員(盾＋フレイル)	体力 1000

島-18 ハシゴの上から飛び降りたあと

C 戦闘員(素手)	体力 1000
D 戦闘員(スタンロッド)	体力 1000
E 戦闘員(フレイル)	体力 1000
F 戦闘員(ボーガン)	体力 1000

島-18 1階に飛び降りたあと

G 戦闘員(素手)	体力 600
H 戦闘員(フレイル)	体力 1000
I 戦闘員(オノ)	体力 1000
J 戦闘員(盾＋フレイル)	体力 1000
K 戦闘員(ボーガン)	体力 1000
L 戦闘員(スタンロッド)	体力 1000
M 戦闘員(ダイナマイト)	体力 1000

島-18 2階のドラム缶に近づいたあと

N 戦闘員(素手)	体力 1000
O 戦闘員(盾＋フレイル)	体力 1000
P 戦闘員(スタンロッド)	体力 1000
Q 戦闘員(オノ)	体力 1000
R 戦闘員(ボーガン)	体力 700
S 戦闘員(素手)	体力 1000

島-18 出現場所に近づいたあと

T 戦闘員(盾＋フレイル)	体力 1000
U 戦闘員(盾＋フレイル)	体力 1000
V 戦闘員(オノ)	体力 1000

島-20 通路を進んだあと

W 戦闘員(盾＋素手)	体力 1000
X 戦闘員(盾＋スタンロッド)	体力 1000

島-20 部屋の扉を開けたあと

Y 戦闘員(スタンロッド)	体力 1500

【注】H～I、R～S……倒した敵の種類や数、およびエイダの移動ルートにより、出現しない場合がある

AREA 島

Chapter 5

サンプルを入手せよ

最終Chapterでは、当初の目的に沿って寄生体のサンプルの入手を目指す。クラウザーやサドラーと戦うことになるほか、レオンにロケットランチャーを投げ渡して、戦いをサポートする場面もあるのだ。

Chapter 5 攻略 Part 1　島-27 砦（前半）

island

1 持てるアイテムを増やそう

Chapter 5では、武器商人が売っているアイテムのなかにアタッシュケースLLが追加される。これがあれば合計120マス分ものアイテムを持ち運べるようになるので、所持金が増えてきたら優先的に買っておきたい。

2 建物に閉じこめられる

この場所を訪れると、建物のなかに閉じこめられるとともに多数の戦闘員が出現する。建物の扉を開けて外へ出るには、現れた敵を全滅させる必要があるのだ。なお、扉が開いた時点で、コンティニューポイントが更新される。

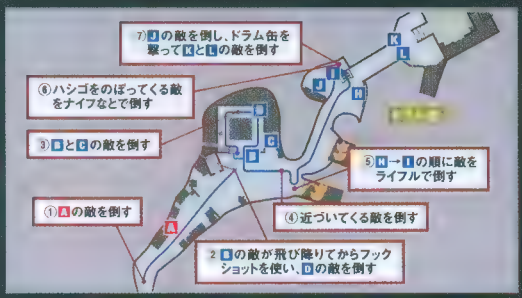
3 シャッターを開けて進む

滑車ですべり降りた先にあるスイッチを操作すれば、島-27 砦(後半)への道を閉ざすシャッターを開けられる。本編と同様に、シャッターを通り抜けると引き返せなくなるので、アイテムの取り逃しには十分注意すること。

TACTICAL ADVICE

1 敵と安全に戦うためのルート

通路を進んでいくと、ガトリング男をはじめとした、多くの敵が出現する。無理に突破しようとすると大きなダメージを受けてしまう可能性が高いので、下の図のルートに沿って敵を倒していこう。



⬆③の位置なら、ガトリング男や戦闘員(盾+フレイル)を一方的に攻撃できる。

2 壁に張りついてショットガンを撃つ

建物に閉じこめられたあとは、つねに壁を背負って、飛び降りてくるすべての戦闘員を正面にとらえつつ戦うこと。使う武器はショットガンがオススメだが、敵に接近されていなければボウガンを、敵の数が少なければハンドガンなどを使ってもかまわない。建物内の敵を全滅させて扉が開いたら、外にあるドラム缶を撃ってfとeの敵を倒したのち、tの敵もライフルで倒しておこう。

⬆2体の戦闘員から寄生体が現れたら閃光手榴弾を使って倒すと安全だ。

▶かならず出現する敵

島-27 初期配置

A	戦闘員(ボーガン)	体力 1000

島-27 ひとつ目の建物に近づいたあと

B	ガトリング男	体力 3000
C	戦闘員(盾+フレイル)	体力 1000
D	戦闘員(オノ)	体力 1000

島-27 ひとつ目の建物を通り過ぎたあと

E	戦闘員(スタンロッド)	体力 1000
F	戦闘員(オノ)	体力 1000
G	戦闘員(盾+フレイル)	体力 1000
H	戦闘員(ボーガン)	体力 1000
I	戦闘員(ダイナマイト)	体力 1000
J	戦闘員(素手)	体力 1000

島-27 ふたつ目の建物に近づいたあと

K	戦闘員(ダイナマイト)	体力 1000
L	戦闘員(ボーガン)	体力 1000
M	戦闘員(素手)	体力 1000
N	戦闘員(ダイナマイト)	体力 1000

島-27 建物のなかに閉じこめられたあと(※1)

O	戦闘員(オノ)	体力 800
P	戦闘員(オノ)	体力 900
Q	戦闘員(フレイル)	体力 1000
R	戦闘員(フレイル)	体力 1000
S	戦闘員(スタンロッド)	体力 900
T	戦闘員(オノ)	体力 1000
U	戦闘員(素手)	体力 1000
V	戦闘員(スタンロッド)	体力 800
W	戦闘員(盾+フレイル)	体力 1000
X	戦闘員(フレイル)	体力 900
Y	戦闘員(盾+素手)	体力 800
Z	戦闘員(素手)	体力 800
a	戦闘員(素手)	体力 900
b	戦闘員(オノ)	体力 1000
c	戦闘員(素手)	体力 800

島-27 建物の扉が開いたあと

d	戦闘員(ダイナマイト)	体力 1000
e	戦闘員(ボーガン)	体力 1000
f	戦闘員(ボーガン)	体力 1000
g	戦闘員(素手)	体力 1000

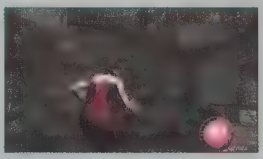
※1……その時点で出現している敵と入れかわりでO～Rの敵が出現し、以降は敵の数が2体以下になるたびにアルファベット順に1体ずつ出現
【注】B……倒すと救急スプレーを落とす

島-27 砦(後半)／島-28 崖

※1……柱の上部にあり、撃って下へ落としたあとに入手可能

4 両端のシャッターが閉まる

島-27 砦(後半)の両端にあるシャッターは、この場所を訪れた時点で閉ざされてしまう。新たに出現した戦闘員たちと下記の要領で戦いつつ、2階にあるふたつのスイッチを操作して、西側のシャッターを開けよう。



▲本編とちがい、『かがむ』を行なって敵の攻撃を回避することはできないので注意。

▲2階のスイッチに近づくと、ガトリング男が出現して攻撃を仕掛けてくる。

TACTICAL ADVICE

3 戦闘員(ボーガン)は2階から撃とう

シャッターが閉まって敵が出現したら、下の図のルートですぐに2階へ向かい、1体ずつ戦闘員(ボーガン)を倒していこう。いつまでも1階にいると、複数の戦闘員(ボーガン)から集中攻撃を受けることになるからだ。2階へのぼったあとは、必要以上に身を乗り出さず、敵の姿やドラム缶がギリギリ見える位置から攻撃していれば、ダメージを受けにくい。

▲敵の姿がこのくらい見えていれば、弾を命中させることは十分可能だ。

4 ガトリング男をラクに倒せる場所

スイッチの近くに出現する2体のガトリング男に対しては、それぞれ安全に戦える場所が存在する。具体的には下の図に示したとおりで、Gの敵は●の位置から、Hの敵は●の位置から、一方的に攻撃できるのだ。

▶かならず出現する敵

島-27 東側のシャッターが閉じたあと(※2)

A 戦闘員(ボーガン)	体力 1000
B 戦闘員(ボーガン)	体力 1000
C 戦闘員(ボーガン)	体力 1000
D 戦闘員(ボーガン)	体力 1000
E 戦闘員(ボーガン)	体力 1000
F 戦闘員(素手)	体力 1000

島-27 西側のハシゴをのぼったあと

G ガトリング男	体力 2500

島-27 東側のハシゴをのぼって先へ進んだあと

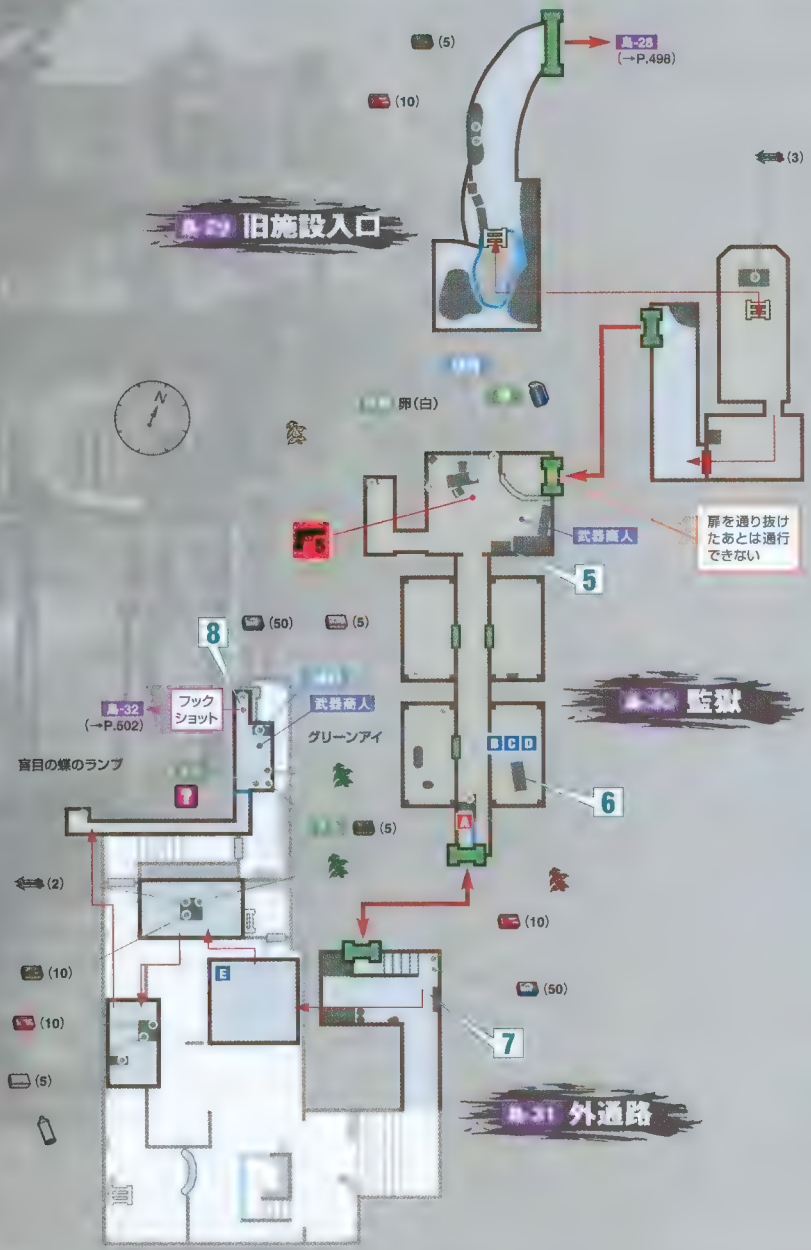
H ガトリング男	体力 2500

島-28 初期配置

I 戦闘員(ボーガン)	体力 1000
J 戦闘員(ロケットランチャー)	体力 1000
K 戦闘員(ボーガン)	体力 1000
L 戦闘員(ボーガン)	体力 1000

※2……その時点で出現している敵と入れかわりで出現
【注】G、H……倒すと4000PTASを落とす

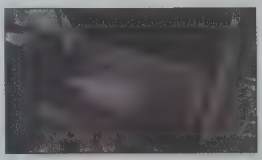
島-29 旧施設入口／島-30 監獄



島-31 外通路

5 ゴミ箱の袋は倒せない

本編では、このゴミ箱に入っている謎の白い袋を攻撃すると、リザルト画面での撃退数が増えた。しかし、『ジ・アナザーオーダー』では、攻撃を当てても白い袋はまったく反応を示さず、撃退数が増えることもないのだ。



⬆ゴミ箱を調べると白い袋はもがき出し、エイダがゴミ箱のフタを閉める。

6 牢屋のなかには……

この牢屋には、リヘナラドールが横たわっている。とはいえ、近づいたり攻撃を当てたりしても、襲いかかってくることはないので安心しよう。

7 クラウザーを倒せ

階段を下り、先へ進もうとすると、クラウザーが出現して戦闘に突入する。この戦いでは、たとえクラウザーの体力をゼロにしても、2回までは最大値を増やしたうえで全回復されてしまうため、完全にトドメを刺すには、体力を3回ゼロにする必要があるのだ。

クラウザーには本編と同じ戦法が通用するが（戦いかたの詳細はP.157を参照）、エイダが使うナイフはレオンのものよりも少しリーチが短い点に注意。また、ボウガンで攻撃する場合は、敵と十分に距離をとり、こちらが爆発に巻きこまれない位置で使うこと。

なお、クラウザーの体力をゼロにすると、そのたびにほかの足場へ自動的に飛び移ることになる。一度訪れた足場へもどることはできないので、周囲のアイテムをすべて入手したいなら、攻撃を開始する前に拾っておこう。

⬆クラウザーが閃光手榴弾を投げたら、それは体力が一度ゼロになった証拠だ。

8 フックショットで進もう

この位置でフックショットを使えば、島-32 カプセル実験室へ行ける。移動後は引き返せないので、取り残したアイテムがないか確認を忘れずに。

⬆武器商人とタイプライターが利用できるのは、この場所が最後となる。

TACTICAL ADVICE

戦闘員たちをラクに倒す手順

Aの敵を倒すか通路を南のほうへ進んでいくと、牢屋のひとつから新たな敵が現れる。奥の扉まで一気に走り抜けて突破することも可能だが、戦闘員たちを倒して戦利品を入手したい場合は、右の図の要領で行動しよう。

⬆戦闘員（盾＋フレイル）を横から撃てば、攻撃を盾で防がれずにすむ。

▶かならず出現する敵

島-30 初期配置
- A 戦闘員（ボーガン） 体力 1000

島-30 Aの敵を倒したあとか、通路を進んだあと
- B 戦闘員（盾＋フレイル） 体力 1000
- C 戦闘員（オノ） 体力 1000
- D 戦闘員（スタンロッド） 体力 1000

島-31 階段を下りて少し先へ進んだあと
- E クラウザー 体力 (※1)

※1……1戦目は500、2戦目は800、3戦目は1200

島-32 カプセル実験室／島-35 鉄骨塔

島-32 カプセル実験室

島-35 鉄骨塔

9 サドラーと戦うことに

島-32 カプセル実験室を訪れると、サドラー(人間形態)との戦闘がはじまる(戦いかたの詳細はP.506を参照)。戦闘後に訪れる場所ではショットガンが役に立つので、サドラーとの戦いではできるだけ温存するといいだろう。

⬆サドラーを倒したあとは、島-35 鉄骨塔へ自動的に移動することになる。

10 レオンに武器を投げ渡す

遠くの足場にあるロケットランチャー(特殊弾)を拾えば、それをエイダから受け取ったレオンがサドラーを倒してゲームクリアとなる。最初の足場からフックショットで移動すると同時に2分間のカウントダウンがはじまり、それがゼロになるとゲームオーバーになってしまうので、手早く行動すること。

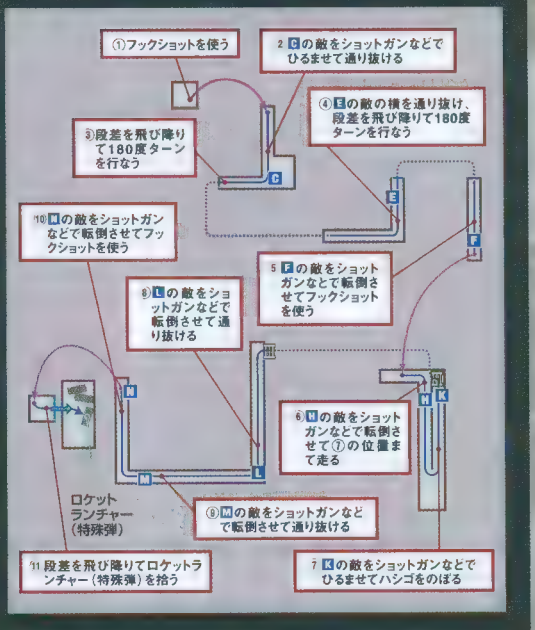
⬆ロケットランチャー(特殊弾)は、アタッシュケースに空きがなくても拾える。

TACTICAL ADVICE

進む方向を見失わないように

島-31 鉄骨塔の通路は一本道だが、進むべき方向がたびたび変わる。全体マップをこまめに見つつ、下の図のように行動してロケットランチャー(特殊弾)を拾おう。

⬆敵への攻撃は最小限にとどめ、先に進むのを優先すること。



かならず出現する敵

島-32 初期配置
A サドラー(人間形態) 体力 4500

島-35 カウントダウンがはじまったあと
D 戦闘員(オノ) 体力 1000
G 戦闘員(盾+フレイル) 体力 1000

島-35 ひとつ目の段差を飛び降りたあと
D 戦闘員(ボーガン) 体力 1000
E 戦闘員(オノ) 体力 1000

島-35 ふたつめの段差を飛び降りたあと
F 戦闘員(ハンマー) 体力 3000

島-35 フックショットで反対側へ移動したあと
G 戦闘員(ボーガン) 体力 1000
H 戦闘員(オノ) 体力 1000
I 戦闘員(フレイル) 体力 1000
J 戦闘員(ダイナマイト) 体力 1000
K 戦闘員(ボーガン) 体力 1000

島-35 ハシゴをのぼったあと
L 戦闘員(ハンマー) 体力 3000

島-35 Lの敵に近づいたあと
M 戦闘員(ロケットランチャー) 体力 1000

島-35 Mの敵に近づいたあと
N 戦闘員(ロケットランチャー) 体力 1000

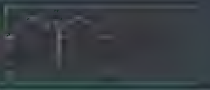
[illegible]

ウェポン
WEAPON

PS2版には、ボウガンとP.R.L.412というふたつの新武器が登場する。どちらも変則的な武器なので、それぞれの性能をよく覚えておきたい。

BOWGUN
ボウガン

サイズ 3×9



- 入手方法 70000PTASで買う(「ジ・アナザーオーダー」のChapter 3以降)
- 使う弾薬 火薬付きボウガンの矢
- 強化パーツ [illegible]

矢を放って爆発を起こす武器

[illegible]

この武器の装弾数は、メニュー画面の「調べる」だと「1」と表示されているが、実際はクラウザー用アーチェリー(→P.82)と同じように無限で、リロード[illegible]数がゼロのときは、たとえ矢を入手しても、下記の方[illegible]

性能データ

威力	連射速度
[illegible]	2.40秒
装填速度	**装弾数**
[illegible]	(本文参照)

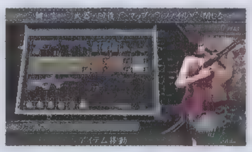
残弾数ゼロのボウガンに矢をセットする方法

- ボウガンをかまえながら▣ボタンを押す
- ボウガンを装備したまま別のマップへ進む
- 「別の武器を装備する→メニュー画面を閉じる→ボウガンを装備する」の順に操作する

⬆[illegible]のガナードをまとめて[illegible]。[illegible]近くで撃つと、こちらが爆発に巻きこまれてしまうので注意。

ボウガン以外の『ジ・アナザーオーダー』用武器

「ジ・アナザーオーダー」では、エイダの使える武器がほかのミニゲームより多く、ナイフ、ショットガン、シカゴタイプライターが専用の武器として登場する。レオン用の武器とくらべた場合、ナイフによる攻撃のリーチがやや短く、ショットガンの外見がちがうものの、それらをのぞく性能は変わらない。



⬅エイダ用のショットガンは、レオン用のものと見た目がまったく異なる。

PLAGA REMOVAL LASER 412

サイズ

P.R.L.412

入手方法	武器商人からもらう(PROFESSIONALクリア後のみ)
使う弾薬	なし
強化パーツ	なし

タメ撃ちが可能なレーザーガン

寄生体撃退用の武器。アシュリーやルイスをはじめ、武器商人、動物、仕掛け、敵が投げた物を撃って[illegible]た武器。シーカーには何の効果もない。

ふつうに撃ったときは「銃口の3メートル前方から半径3.3メートル内」にレーザーを照射する。その攻撃値は250だが、下記の敵なら一撃で倒すことが可能。また、ガナードに対しては、数秒間よろめかせる効果もある(盾では防がれない)。

この武器は、かまえたまま◎ボタンを押しっぱなしにすると、エネルギーをタメることができる(右図参照)。2秒以上タメてから撃つと、レーザーが正面より遠くまで飛ぶようになり、さらにすべての種類の敵を一撃で倒せるようになるのだ。

ふつうに撃ったときに一撃で倒せる敵

- ガナード、コルミロス、エルヒガンテ、アルマデューラ(いずれも寄生体が出現している状態)
- プラーガ
- ガラドール
- ノビスタドール
- ビトレス・メンデス(相手が第1形態だと第2形態に変化させるのみ)
- ヴェルデューゴ
- U-3(相手が第1～2形態だとHPを1にするのみ)
- ジャック・クラウザー(変身後のみ)
- オズムンド・サドラー

⬆発射後のスキは大きいが、大半の敵を一撃で倒せるうえ、アシュリーを巻きこまずにすむ。

性能データ

威力	連射速度
(本文参照)	2.00秒
装填速度	**装弾数**
なし	∞

タメの流れ

●リロード開始
P.R.L.412を装備するか発射した直後は、2秒後まで攻撃できない状態になる

●タメが可能
このときから、◎ボタンで武器にエネルギーをタメることができる

●タメ中
このあいだに◎ボタンを放すと、球体の範囲にレーザーが照射される(照射の前にかまえを解くとタメが中断)。威力や攻撃範囲は、どのタイミングでボタンを放しても同じ

●タメ完了
この時点で◎ボタンを放すと、レーザーを遠くまで放つことが可能。タメが完了した合図として、「ピッ」という音が鳴り、体力ゲージの内側にある丸が光る

PS2版での追加要素③

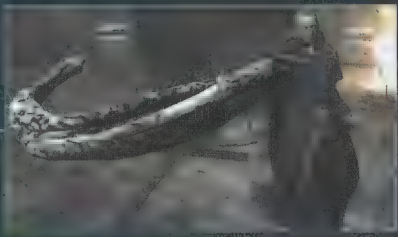
クリーチャー
CREATURE

「ジ・アナザーオーダー」では、人間の姿のオズムンド・サドラーが、新クリーチャーとしてエイダの前に立ちふさがる。この敵のデータや、対処法を紹介しよう。

オズムンド・サドラー（人間形態）
OSMUND SADDLER

体力 4500
出現場所 島-32 カプセル実験室
『ジ・アナザーオーダー』Chapter 5)

歩いてこちらに近寄り、距離に応じた攻撃をくり出すのが、サドラーの基本的な行動パターン。触手に[illegible]与えると『たたきつけ』や『突進掌底』を多用するようになる。有効な対処法は、以下の2種類。



サドラーの口から目玉をのぞかせる条件

● 『なぎ払い』『床下触手攻撃』をのぞく、いずれかの攻撃の動作開始直後に、頭部にナイフ以外の武器で合計100以上のダメージを与えてひるませる

対処法Ⓐ 敵が攻撃をはじめた直後に頭部を撃つ

サドラーに対しては、攻撃で与えるダメージ量が半分以下になるが(→P.171)、頭部を攻撃したときだけは通常どおりのダメージを与えることが可能。さらに、右上の条件を満たせば、敵は口から目玉をのぞかせて約1.5秒～5秒間静止する(ゲームランクが低いほど長くなる)。静止中は、口内の目玉を攻撃するとダメージ量が2倍になるほか、サドラーが斜面にいなければ、近づいて◎ボタンで『切る』を実行し、目玉にナイフを突き刺せる(攻撃値：500)。

頭部と目玉を攻撃する場合は、右の写真のように行動するといい。この方法なら、サドラーは『なぎ払い』『床下触手攻撃』『触手突き』を使わないため、狙い撃ちに成功すれば口から目玉をのぞかせることが[illegible]なお、『切る』を実行した場合は、直後に敵の背後方向へ走り抜けるのが安全だ。

⬅やや離れた間合いで、敵が攻撃動作をはじめた直後に頭部を撃つ。武器はライフル系がオススメ。

⬅サドラーがひるんで口から目玉をのぞかせたら、その目玉を狙い撃つか、近づいて『切る』を実行する。

➡ナイフで戦う場合は、戦闘開始時にエイダがいた場所のそばの斜面におびき寄せるといい。

対処法Ⓑ 斜面で近距離からナイフで切る

[illegible]合間にナイフで1～3回切っていくだけで倒せる。

⬅ある程度ダメージを与えると多用しはじめる『たたきつけ』は、アクションボタンの表示タイミングが早いので要注意。

オズムンド・サドラー(人間形態)が使用する攻撃

[illegible]	[illegible]
なぎ払い [illegible]	至近距離で使用。右腕を触手に変形させて、右へと振りまわす。なお、①お互いが斜面にいる、②相[illegible]
触手たたき 攻撃値 600(※1)	[illegible] ACTION BUTTON 避ける([illegible]+[illegible]/※2) 表示タイミング●触手を左に引きはじめてから前方へ伸ばすまで 成功時の効果●その場で身をかがめて攻撃をかわす。
触手つかみ [illegible] [illegible] +(即死) [illegible]	[illegible] ACTION BUTTON 避ける([illegible]+[illegible]/※2) 表示タイミング●動作開始直後から触手を前方へ伸ばすまで [illegible] ACTION BUTTON もがく(左スティック) 表示タイミング●つかまれているとき [illegible]
触手突き [illegible]	[illegible]
床下触手攻撃 攻撃値 700	[illegible]ど増える。 ACTION BUTTON 避ける([illegible]+[illegible]、または[illegible]+[illegible]/※4) 表示タイミング●触手を突き出す直前 [illegible]
たたきつけ 攻撃値 通常●(※5) なぐり●800	[illegible] ACTION BUTTON 避ける([illegible]+[illegible]/※2) 表示タイミング●動作開始直後から右手を振り下ろすまで 成功時の効果●バック転や前転で攻撃をかわす。
[illegible] [illegible] 1000	[illegible]当たると相手を遠くへ吹き飛ばして転倒させる。 ACTION BUTTON 避ける([illegible]+[illegible]/※2) [illegible] 成功時の効果●横に転がって攻撃をかわす。
弾丸返し [illegible]	ハンドガン、マシンピストル、シカゴタイプライターの弾を、短時間で合計20発受けたときに使用。受け[illegible]

※1……触手の根元付近が当たったときは、攻撃値が1.25倍になる
※2……サドラーの体力がある程度減ったあとは、「●+●、または[illegible]+[illegible][illegible]
※3……相手が同じ高さにいるときは812、異なる高さにいるときは650
※4……成功時にバック転や前転をする場合は●+●、横に転がる場合はL1+R1が表示される
※5……[illegible]

PS2版での追加要素①

その他の追加要素

OTHER FEATURES

前ページまで掲載してきたもの以外にも、PS2版での追加要素はたくさんある。とくに、新しいコスチュームは必見だ。

FEATURE 01 新たなスペシャルコスチュームが選べる

本編クリア後はレオンとアシュリーのコスチュームを変更できるようになるが、さらに『ジ・アナザーオーダー』もクリアすれば、新デザインの「スペシャルコスチューム2」が追加されるのだ。

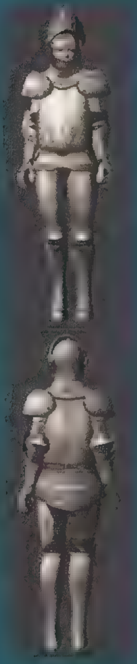
スペシャルコスチューム2が選択可能になる条件

『ジ・アナザーオーダー』をクリアする

Ashley

アシュリー用 スペシャルコスチューム2

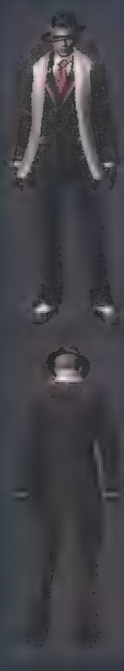
全身をくまなくガードする西洋風の鎧。アルマデューラの銀騎士タイプに似ているが、まさか現地調達？



Leon

レオン用 スペシャルコスチューム2

黒ずくめの服に長いマフラーと、ギャング映画でよく見かける姿。手にした武器の詳細は右ページにて。



スペシャルコスチューム2だけの要素

レオンの場合　シカゴタイプライターを持つと……

スペシャルコスチューム2でプレイすると、シカゴタイプライターが左ページの形に変わるほか、リロードの操作で専用の動作がとれる。専用の動作は右の写真にある2種類で、リロードの操作をするたびに「①→①→①→[illegible]る)」の順に行なうのだ。

リロード時の動作1

↑帽子を軽く持ち上げ、ふたたびかぶり直す。[illegible]ときは行なわないように。

リロード時の動作2

↑上に投げた帽子をキャッチして、華麗にポ[illegible]シ……なんてことはなく無防備。

[illegible]

スペシャルコスチューム2のアシュリーには右記のよ[illegible]比較的戦いやすくなるのだ。

←ガナードがアシュリーをか[illegible]も、鎧の重さに耐えきれず、転んでアシュリーを手放す。

➡「受け止める」を実行したときは、重さのあまりレオンがヒザをつき、痛めた腰に手をあてる。

スペシャルコスチューム2を着たアシュリーの特徴

- どんな攻撃でもダメージを受けず、ゲームランクも下がらない
- ガナードやエルヒガンテにつかまっても、その直後に自動で抜け出す
- 飛んできた弾や武器をその場で止める(特定の攻撃は貫通する)
- 銃口を向けられたときは、しゃがむかわりにバイザーを下ろす(右写真)

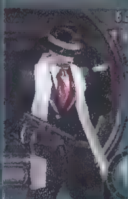
- 下からのぞかれても怒らない(→P.366)
- 飛び降りたときに、受け止めたレオンが重さのあまり体勢をくずす
- 歩く音が大きくなる(敵には気づかれない)

レオン&アシュリー共通　メニュー画面でのポーズが変わる

スペシャルコスチューム2[illegible]のになる(レオンの場合はシカゴタイプライター装備時のみ)。また、メニュー画面を開いたときに、1／8の確率で[illegible]をとることもあるのだ。メニュー画面を何度も開閉し、両方のポーズを見ておこう。

レオン

【通常】
←[illegible]から、[illegible]たたずむ。



【レア】
➡帽子のフチを軽く持ち、上下左右に動かして位置を正す。

アシュリー

【通常】
←両手を腰にあてて微笑む。鎧のおかげで余裕の表情だ。

【レア】
➡こちらに背を向けながら、両腕を曲げたポーズをキメる。

FEATURE 02 激ヌル難易度「AMATEUR」がプレイ可能

PS2版では難易度が1種類多く、EASYよりもラクに進められるAMATEUR（アマチュア）が用意されている。AMATEURでは、もともと簡単なEASYをベースに、以下のような点が変わっているのだ。

AMATEURがEASYと異なる点

- ゲーム開始時のゲームランクが最低値
- ゲームランクの上限が低い
- コンティニューすると、ゲームランクが無条件で最低値に変わる
- 受けるダメージが無条件で半減される
- 武器の装弾数がEASYの2倍
- 拾った弾薬の弾数がEASYの2倍
- 弾薬の出現しなくなる所持数（→P.35）がEASYの2倍
- 回復アイテムを多く持っていても、敵や設置物から回復アイテムが出現する確率が下がらない
- 武器商人から買える武器の値段が少し高い（初期弾数が2倍になっているため）

武器名	通常	AMATEUR
ハンドガン	8000	9000
ハンドガン（レッド9）	14000	14800
ハンドガン（バニッシャー）	20000	21000
ハンドガン（ブラックテイル）	24000	25500
ハンドガン（マチルダ）	70000	71500
マグナム	38000	44000
キラー7	77700	84700
ショットガン	20000	21440
ライオットガン	32000	33680
ショットガン（セミオート）	43000	45880
ライフル	12000	13500
ライフル（セミオート）	35000	38000
マシンピストル	10000	11200
マインスロアー	9800	14800

- 武器商人から救急スプレーを何個でも買える（EASYでは一度に最大2個まで）
- アタッシュケース内で弾薬をまとめられる数がEASYの2倍（ハンドガンの弾は3倍、ライフルの弾は変化なし）

←AMATEURの初期装備はEASYと同じに見えるが、装弾数が2倍に増えている。

➡即死以外の攻撃なら、受けるダメージは体力ゲージ1～2マス分で済む。

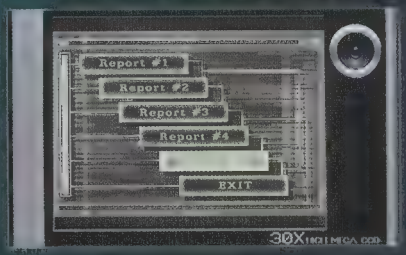
FEATURE 03 新メニュー「ムービーブラウザ」

本編クリア後は、タイトル画面の「EXTRAS」のなかに「MOVIE BROWSER（ムービーブラウザ）」という項目が追加される。これを選ぶと、本編のすべてのムービーを自由に見ることができるのだ。また、「ジ・アナザーオーダー」をクリアしたあとなら、そのムービーも鑑賞可能。

←これがムービーブラウザのメニュー画面。本編のムービーは、Chapterごとに分類されている。

FEATURE 04 新メニュー「エイダズ リポート」

「ジ・アナザーオーダー」をプレイしてChapter 1をクリアすると、タイトル画面の「EXTRAS」のなかに「ADA'S REPORT（エイダズ リポート）」の項目が追加される。この項目では、各Chapterをクリアした直後に見られるイベントシーンのうち、見たことがあるものを自由に選んで鑑賞できるのだ。また、エンディングを迎えたあとなら、「エイダズ リポート」の総集編にあたる「Report #5」を選べるようになる。



FEATURE 05 タイトルデモとスタッフロールが変化

PS2版では、タイトル画面が表示される前のデモ（ムービー）が、本編の終盤や「ジ・アナザーオーダー」の映像を差し替えたものになっている。また、本編のスタッフロールの前半では、制作スタッフがGC版より多いため、名前が個別には表示されず、スクロール形式で表示されていくのだ。

FEATURE 06 敵の数や出現条件が調整された

PS2版では、敵の数や体力のバランス面が再調整された。GC版との具体的なちがいは、下の表のとおり。GC版をプレイしたことがある人は注意しよう。

←GC版の 城-06 水の広間では、2階にボーガンを使う邪教徒がいたが、PS2版では追加出現の敵となった。

■PS2版で敵の数や出現条件が変わったマップ

マップ名	おもな変更点
村-02 村中央	2体が初期配置から追加出現に／2階建ての民家に入ったときの追加出現が2体減少／Chapter 1-3での初期配置が2体減少
村-05 渓谷	初期配置が2体減少／3体が初期配置から追加出現に／特定の場所を通過すると一部が消滅／1体の武器がオノからダイナマイトに
村-09 墓地	追加出現の条件が変化
村-13 湖(夜)	追加出現の条件が変化(湖方向から訪れたときのみ)
村-12 沼(夜)	2体が初期配置から追加出現に(村-13 から訪れたときのみ)
村-15 滝	特定の状況で一部が消滅
村-09 墓地(夜)	1体が初期配置から追加出現に
村-02 村中央(夜)	3体が初期配置から追加出現に
村-03 農場(夜)	初期配置が1体減少／1体が初期配置から追加出現に
村-18 篝城小屋	建物の2階から侵入しはじめるまでの時間が30秒短縮／体力が増加／出現位置が小屋寄りに変化
村-20 関所	6体が初期配置から追加出現に／追加出現が2体減少／大半の体力が増加／追加出現の条件が変化
村-23 古城への道	追加出現が1体減少
城-04 正城門前	2体が初期配置から追加出現に／追加出現が1体減少
城-06 水の広間	出現数、追加出現の条件、使う武器が大幅に変化
城-07 聖堂	2階の扉から訪れたときの初期配置が2体減少
城-09 城内サロン	特定の条件で1体が消滅
城-11 庭園	初期配置が1体減少／追加出現が2体減少／追加出現の条件が変化
城-23 舞踏ホール	2体が初期配置から追加出現に／追加出現が2体減少
城-24 時計塔外部	レバー操作後に2階から出たときの追加出現が3体減少／塔の1階から出たときの追加出現が3体減少／追加出現の条件が変化
城-31 採掘場	チェーンソー男以外の追加出現の条件が変化
城-33 奈落	追加出現が3体減少／追加出現の数がどの難易度でも同じに
城-35 地下遺跡	追加出現が6体増加／追加出現の条件が変化
城-37 大聖堂	2体が初期配置から追加出現に／追加出現の条件が変化
城-38 塔	エレベータのスイッチを操作したあとの追加出現が1体減少／追加出現の条件が変化
島-01 埠頭A	追加出現の条件が変化
島-02 埠頭B	追加出現の条件が変化
島-15 スクラップ場	追加出現が1体減少
島-16 別館への道	追加出現が12体減少／追加出現の条件が変化
島-27 砦	2体が初期配置から追加出現に／追加出現の出現回数が変化
島-31 外通路	3体が初期配置から追加出現に／追加出現の条件が変化／体力が増加
ミニゲーム『ザ・マーセナリーズ』のマップ	同時出現数の上限が10～11体から8体に減少／ステージ3～4の総出現数が減少

※本書のSection 4、5の攻略記事は、上記の変更に対応したものとなっている

FEATURE 07 動物の数にも変化が……

村-02 村中央と 村-03 農場にはニワトリやウシがいるが、PS2版での数はGC版よりも少なめ。また、村-12 沼で泳いでいるヘビの数が、GC版では3体だったのに対して、PS2版では1体になっている。そのほか、GC版でのミニゲーム『ザ・マーセナリーズ』のステージ1には倒すとアイテムを落とすニワトリがいたが、PS2版では姿を見せないのだ。

biohazard バイオハザード4 解体真書 改訂版
2006年1月26日　初版発行

発行人　辻本春弘
編集人　浜村弘一
副編集人　青柳昌行
編集長　坂本武郎
副編集長　鈴木弘明
PM　小山太輔
業務部　神田雅代
印刷　図書印刷株式会社

製作・販売　株式会社エンターブレイン
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
電話　0570-060-555（代表）

発行　株式会社カプコン
〒540-0037　大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

企画・構成・執筆　株式会社スタジオベントスタッフ
山下　章（DIRECTOR）
ペニー松山（ORIGINAL STORY）
山中直樹（SUB-DIRECTOR／PLAYING MANUAL／WEAPON／CREATURE ANALYSIS／PS2 FEATURES）
板場利光（SUB-DIRECTOR／SCENARIO／ITEM LIST）
大出啓太（SCENARIO／PS2 Version SUB-DIRECTOR／PS2 FEATURES）
小石朗仁（CREATURE／PS2 FEATURES）
白川大輔（ADA THE SPY／THE MERCENARIES／PS2 FEATURES）
豊田知行（MOTION CG／CG MAP／PS2 FEATURES）
中谷　薫（SCENARIO ANALYSIS／ITEM LIST／PS2 FEATURES）
志賀　修（SCENARIO ANALYSIS／ITEM LIST／PS2 FEATURES）
菅沼慎太（SCENARIO／PS2 FEATURES）
大津佳之（CREATURE PROFILE／SECRET FEATURE 44／ORIGINAL PICTURE GALLERY）
大野優子（CHARACTER／FILE ANALYSIS）
大出綾太（TARGET SHOOTING）
日下部智子（EDITORIAL SUPPORT）

マップ・図版作成　ミシェルみずはし
本文デザイン　有限会社キューファクトリー
編集担当　石橋宏資（ファミ通書籍編集部）
装丁・デザイン監修　木村忠由（ファミ通書籍編集部）
校正　古川香苗・坂口哲也

監修・協力　株式会社カプコン
『バイオハザード4』開発スタッフ一同

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。
●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募に関してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（URL:http://www.enterbrain.co.jp）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先
エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp
ご質問内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容に関しましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

"PS"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.
©2006 ENTERBRAIN,INC.
本体価格はカバーに表示してあります。
ISBN4-7577-2638-4

Printed in JAPAN

biohazard 4 kaitaishinsho revised edition

CREATURE NAME OSMUND SADDLER
CREATURE NAME REGENERADOR
CREATURE NAME U-3
CREATURE NAME VERDUGO
CREATURE NAME GARRADOR

ISBN4-7577-2638-4

C0076 ¥1700E

9784757726383

エンターブレイン
定価 本体1700円+税

1920076017001

biohazard 4 kaitaishinsho
revised edition

"The characters and events depicted in this game are fictitious. Any similarity to actual persons, living or dead, is purely coincidental.
This game is protected under the laws of the Raccoon Police Department. Unauthorized duplication, distribution or alteration
may result in civil liability and criminal prosecution by an appropriate S.T.A.R.S. member, and then some."